

PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

JUST CAUSE

Action-Knaller im GTA-Stil

VIDEOS Anno 1404 Arcania • Arma 2

MODS Company of H. Neverwinter Nights 2

+ BONUS-DVD

MIT 3 ONLINE-RPGS 4Story Last Chaos • Pirate Galaxy

RIESIGE VORSCHAU

SPLINTER CELL CONVICTION

Brillant inszenierte Action statt lahmer Schleicherei: Das Comeback des Jahres!

AUF 30 SEITEN

E3-REPORT

Star Wars, Monkey Island und alle weiteren Hits der Messe!

MEGA-TEST

ANNO 1404

Die Spielspaß-Sensation: 91 % für das Aufbau-Meisterwerk!

08/2009

Titelthema: Splinter Cell: Conviction • Vorschau: Star Wars: The Old Republic • Test: Arma 2 • Anno 1404



USK ab 16 freigegeben

08/09 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

Zweite Coverstory: Heft wenden!

ARCANIA

XXL-Sonderteil zum neuen Gothic

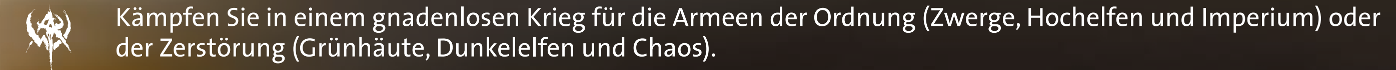
WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING®

Mit der Einführung der Länder der Toten, des riesigen Dungeon-Gebiets der Gruftkönige, wütet der Krieg weiter in dem preisgekrönten MMORPG* Warhammer® Online: Age of Reckoning® (WAR). Betreten Sie eine Welt, die von dem legendären Fantasy-Hintergrund inspiriert wurde, dem Games Workshop seit 25 Jahren Leben einhaucht, und verbringen Sie 10 TAGE KOSTENLOS auf den Schlachtfeldern von WAR, um den Nervenkitzel von RvR (Realm vs. Realm™) erleben zu können.

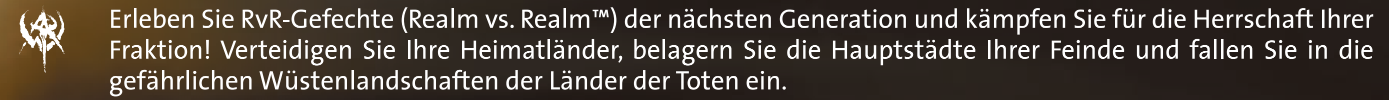
* MMORPG: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel



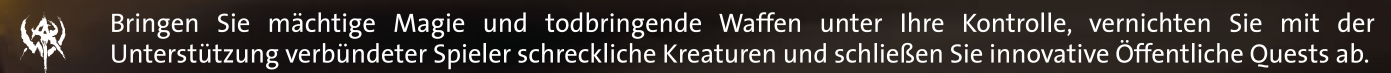
"Warhammer Online ist ein Paradies für PvP-Fans!"



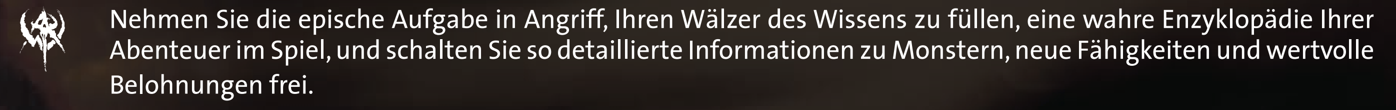
- Kämpfen Sie in einem gnadenlosen Krieg für die Armeen der Ordnung (Zwerge, Hochelfen und Imperium) oder der Zerstörung (Grünhäute, Dunkelelfen und Chaos).



- Erleben Sie RvR-Gefechte (Realm vs. Realm™) der nächsten Generation und kämpfen Sie für die Herrschaft Ihrer Fraktion! Verteidigen Sie Ihre Heimatländer, belagern Sie die Hauptstädte Ihrer Feinde und fallen Sie in die gefährlichen Wüstenlandschaften der Länder der Toten ein.



- Bringen Sie mächtige Magie und todbringende Waffen unter Ihre Kontrolle, vernichten Sie mit der Unterstützung verbündeter Spieler schreckliche Kreaturen und schließen Sie innovative Öffentliche Quests ab.



- Nehmen Sie die epische Aufgabe in Angriff, Ihren Wälzer des Wissens zu füllen, eine wahre Enzyklopädie Ihrer Abenteuer im Spiel, und schalten Sie so detaillierte Informationen zu Monstern, neue Fähigkeiten und wertvolle Belohnungen frei.

Laden Sie sich das 10 - TÄGIGE KOSTENLOSE Test - Angebot herunter und beginnen Sie Ihre Reise entlang der Kriegsfronten von Warhammer® Online: Age of Reckoning®! Eine Welt voller Schlachten und Abenteuer erwartet Sie!



www.war-europe.com



GRENADE

EDITORIAL



Petra Fröhlich

Das Comeback des Jahres

SONNTAG | 31. Mai 2009

Doofe KI-Mitstreiter, unfertige Missionen, Logik-Bugs, Design-Schnitzer, immense Hardware-Anforderungen: Der PC-Games-Test zum Taktik-Shooter Armed Assault 2 (kurz: ARMA 2) sorgt für hitzige Diskussionen auf pcgames.de. Zwischenzeitlich hat der Entwickler mit Patches nachgebessert – den aktuellen Stand der Dinge lesen Sie im Test auf Seite 72. Wie man es besser macht, beweist das Mainzer Studio Related Designs, das nach dem erfolgreichen Anno 1701 auch mit Anno 1404 ein wunderschönes Aufbaustrategiespiel abliefert (mehr ab Seite 66).

MITTWOCH | 3. Juni 2009

Noch vor wenigen Jahren war die E3, also die Electronic Entertainment Expo, jene Veranstaltung im Jahr, auf die sich ein Spieleredakteur zwölf Monate lang am meisten freute. Los Angeles, California, viel Meer, viel Sonne, viel Shopping, coole Entwickler, coole Drinks, coole Partys, coole Messestände, heiße „E3-Babes". Im vergangenen Jahr sparten die Hersteller an allen Ecken, die E3 war nur noch ein Schatten ihrer selbst – lieblose Präsentationen in lieblosen Hotelsuiten. Schon schien es, die deutschen Messen - Games Convention und Gamescom – würden der US-Veranstaltung komplett den Rang ablaufen. Anfang Juni dann das für nicht mehr möglich gehaltene Comeback: spektakuläre Pressekonferenzen, tonnenweise Neuheiten, viele Überraschungen (siehe Monkey Island), gutgelaunte Spieldesigner, jede Menge Prominenz. Auch wenn der Schwerpunkt der Aussteller traditionell auf Playstation, Xbox und Wii liegt, so gab es in diesem Jahr auch famose PC-Neuheiten. Unsere Redakteure haben viele Versionen persönlich angespielt – der große E3-Report startet ab Seite 21.

DONNERSTAG | 4. Juni 2009

Kann ein Studio, das bislang durch Western-Taktikspiele (Desperados) und Wirtschaftssimulationen (Airline Tycoon) aufgefallen ist, ein Megaprojekt wie Arcania stemmen? Ein Spiel, das den Untertitel A Gothic Tale trägt und das immerhin gegen das neue Piranha-Bytes-Rollenspiel Risen, Divinity 2 und Drakensang 2 antritt? Die Screenshots sehen fantastisch aus, aber PC-Games-Redakteur Felix Schütz wollte es genauer wissen und hat sich das Spiel bei Spellbound in Kehl am Rhein live angesehen. Alle Bilder, alle Fakten, alle Eindrücke finden Sie im Arcania-Sonderteil am Ende des Hefts.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Zugegeben, das Foto fühlt sich nicht wirklich nach „Arbeit" an, aber so eine Spielemesse ist tatsächlich purer Stress für Redakteure wie Sebastian Stange. Ein Termin jagt den nächsten, bis spät in die Nacht werden Ersteindrücke getippt. Klar, dass die Aussteller mit kühlen Getränken, gemütlichen Lounges und kompetenten Mitarbeiterinnen (hier: der Stand von Red Faction 3) für Momente der Einkehr und Besinnung sorgen.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games MMORE
Mehr Seiten, mehr Themen, mehr Inhalt: Mit neuem Namen und zusätzlichen Seiten wendet sich unser Schwestermagazin PC Games MMORE an alle, die regelmäßig in Azeroth unterwegs sind. In jeder Ausgabe: fundierte Guides, detaillierte Karten, Tipps ohne Ende. Ab Ende Juli monatlich beim Händler!



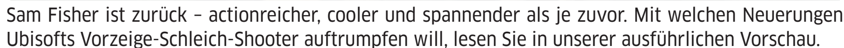
PC Games Sonderheft „Runes of Magic"
Wenn Sie als begeisterter Runes of Magic-Fan bislang nicht zugeschlagen haben, dann sollten Sie sich unbedingt beeilen: Das extradicke Sonderheft (inklusive Poster und DVD) ist vielerorts ausverkauft – im Shop auf abo.pcgames.de sind gerade mal noch 50 Exemplare vorrätig.

INHALT 08/09

VORSCHAU

Splinter Cell: Conviction





Sam Fisher ist zurück – actionreicher, cooler und spannender als je zuvor. Mit welchen Neuerungen Ubisofts Vorzeige-Schleich-Shooter auftrumpfen will, lesen Sie in unserer ausführlichen Vorschau.



TEST
Anno 1404

Was Entwickler Related Designs hier abliefert, ist das fast perfekte Spiel. Anno 1404 ist der neue Stern am Strategiehimmel.



VORSCHAU
Arcania: A Gothic Tale

Rollenspiel-Fans dürfen sich freuen: Arcania: A Gothic Tale sieht wunderbar aus und hält viele Überraschungen bereit.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

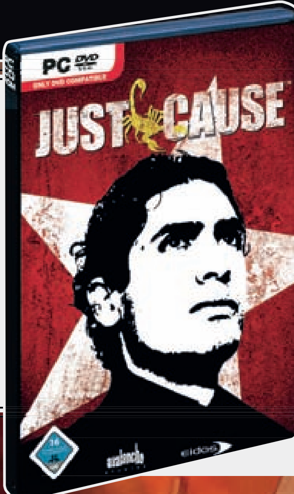
VORSCHAU ab Seite 21

TEST ab Seite 64

HARDWARE ab Seite 97

SPECIAL ab Seite 112

SERVICE ab Seite 124



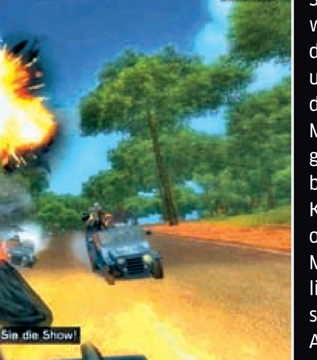
Als Vollversion auf DVD: Just Cause

Von: Tobias Kujawa

Jeden Monat bietet unsere DVD eine Perle der digitalen Unterhaltung für lau.

Systemvoraussetzungen: • Windows 2000/XP • Pentium 4 1.4 GHz • 512 MB RAM • 64 MB Grafikkarte • 7,4 GB Festplattenspeicher





▲ **EXPLOSIV** | Zusammen mit Ihren Verbündeten lassen Sie feindliche Lager in Flammen aufgehen und erobern so die Insel.

▶ **ACTION PUR** | Egal ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, Ihre Gegner lauern überall. Sie wehren sich mit allen verfügbaren Mitteln.

DAS FRAKTIONSSYSTEM

Auf San Esperito tobt ein Bürgerkrieg. Sie unterstützen die Guerilla und eines von zwei Drogenkartellen, um das eiserne Regime der Regierungstruppen zu zerschlagen und die Stimmung gegen den Präsidenten anzuheizen. Im Gegenzug liefern Ihnen Ihre Verbündeten Waffen und Fahrzeuge.

Selbst ein Alleskönner wie Rico muss auf Hilfe zurückgreifen, wenn er eine Regierung stürzen will. Deshalb schließen Sie sich der Guerilla und einem Drogenkartell an, erfüllen für sie Raub- und Mordaufträge sowie Transportmissionen und befreien mit den Truppen nach und nach das Land. Dafür gewähren Ihnen die Milizen Unterschlupf und Sie steigen innerhalb der Gruppierungen auf, was Ihnen dickere Ballermänner und bessere Fahrzeuge beschert. Warum mit einem Golf fahren, wenn man auch einen Kampfhubschrauber haben kann? Um Abschnitte der Inseln zu erobern und so zu befrieden, stürmen Sie mit den Freiheitskämpfern Militärlager oder Städte. Innerhalb der von der Guerilla kontrollierten Gebiete droht Ihnen kaum Gefahr und die Rebellen unterstützen Sie, wenn Sie mit Regierungstruppen aneinander geraten. Auch ohne Ihr Eingreifen bekämpfen sich die Fraktionen ständig. So herrscht eine angespannte Bürgerkriegsatmosphäre.

DER GREIFHAKEN

Reisen per Anhalter war gestern. Wenn Rico keine Lust hat zu fahren, betreibt er einfach Parasailing.

Wenn Sie die Gegend in Ruhe von oben sehen wollen und gerade kein Flugzeug zur Verfügung steht, ist der Greifhaken Ihre Wahl. Zielen Sie einfach auf ein vorbeifahrendes Auto oder Boot und lassen Sie sich mitziehen. Durch Ihren Fallschirm steigen Sie dann in luftige Höhen auf und überbrücken ohne Mühe größere Distanzen.

DIE SPIELWELT



Sie erwartet eine weitläufige Inselgruppe mit Karibik-Feeling, auf der es nie langweilig wird.

Weiße Sandstrände, blaues Meer, dichter Dschungel, verschlafene Dörfer und pulsierende Metropolen. In San Esperito gibt es viel zu entdecken. Das Land ist von Beginn an komplett begehbar und bietet mit 1.024 km² Fläche, verteilt auf 34 Inseln, unglaublich viel Platz für Schießereien und Verfolgungsjagden. Stehlen Sie zum Beispiel einen Hubschrauber und statten Sie der schwer bewachten Privatinsel von Präsident Mendoza einen Besuch ab. Die Entwickler setzen Ihrem Erkundungsdrang kaum Grenzen!



DER HELD

Rico Rodriguez ist Spezialagent und fürchtet weder Tod noch Teufel. Er meistert jede Herausforderung, ohne auch nur ins Schwitzen zu kommen.

Sie spielen den Latino Rico Rodriguez, seines Zeichens Model und US-Geheimagent. Sie werden von der amerikanischen Spezialeinheit „The Agency" angeheuert, um Präsident Mendoza zu stürzen. Die gefährlichen Aufgaben auf dem Weg zum Putsch meistert Rico, ohne mit der Wimper zu zucken. Dem Draufgänger liegen die Frauen reihenweise zu Füßen und kein Fahrzeug ist ihm fremd.

Runes of Magic

... das ultimative Sonderheft



PLUS: exklusivem Ingame-Item und Client auf der DVD!

FÜR EINSTEIGER & FORTGESCHRITTENE

MAGAZIN

08/09

NEWS | REDAKTION INTERN | GEWINNSPIELE | REPORTS | MODS

TOP-THEMEN

MODS & MAPS

SECHS SEITEN MOD-SPECIAL



NACHSCHUB | Neben dem monatlichen Überblick über die neuesten Mods stellen wir Ihnen diesmal auf sechs Seiten frisches Futter für **Neverwinter Nights 2** und **Unreal Tournament 3** vor.

COMMUNITY

PCGAMES.DE IM BLICKPUNKT



AUFREGER DES MONATS | Ob Bug-Alarm bei **Arma 2** oder Stilbruch bei **Max Payne 3**, unsere Leser auf pcgames.de brachte diesen Monat einiges auf die Palme. Was sie sonst bewegte, verraten unsere Community-Seiten.

RETRO

VOR ZEHN JAHREN & MEISTERWERKE

RÜCKBLICK | Auf vier Seiten beleuchten wir, welche Themen vor genau zehn Jahren angesagt waren, und stellen Ihnen ein echtes Kult-Spiel vor.



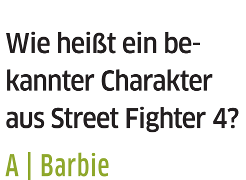
Felix Schütz

„Von Zeichen und Wundern"
Adventure-Spinner unter sich: Da ist von der „glorreichen Lucas-Arts-Ära" die Rede, man diskutiert die Vorzüge von Kopierschutzscheiben und betrachtet veraltete Gib-Nimm-Gehe-zu-Steuerungskrämpfe mit wohlwollend nostalgischem Blick. Ja, ein solcher Spinner bin auch ich! Und ich teile die gängige Auffassung, dass Lucas Arts in den 90ern einige der besten Adventures aller Zeiten entwickelt hat. Doch dann kam 2004 – das traurige Jahr, in dem das Studio die klassischen Abenteuerspiele für tot erklärte. Das Einzige, was uns Fans noch blieb, war ein tiefer Glaube an Einsicht und Vernunft: Guybrush muss leben! Das hat auch Lucas Arts endlich eingesehen: Derzeit entstehen ein Remake von **Monkey Island 1** sowie ein offizieller Nachfolger bei den Profis von Telltale Games! Und das ist erst der Anfang: Auf Nintendo Wii wurde bereits der Klassiker **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** lauffähig gemacht, weitere Frischzellenkuren für alte Marken sollen folgen. So fühle ich mich bestätigt: Echter Glaube kann selbst den Lucas-Berg versetzen.



GEWINNSPIEL

Zur Veröffentlichung von **Street Fighter 4** verlosen wir zusammen mit Publisher Capcom fünf schicke **Street Fighter**-Pakete, bestehend aus je einem PC-Spiel, einem T-Shirt und einer coolen **Street Fighter 4**-Figur. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:



Wie heißt ein bekannter Charakter aus Street Fighter 4?

A | Barbie
B | Ken

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der CEG Interactive Entertainment GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Juli 2009**

HORN DES MONATS*

WOLFGANG FISCHER



Redaktionsbär Fischer leistete sich im letzten Heft einen putzigen Ausrutscher. Da versprach er: „Street Fighter 4: **Blanko**, Vega, Chun Li und Konsorten erobern den PC!" Dass er eigentlich die grüne Dschungelbestie **Blanka** und nicht Schlagersänger Roberto Blanco meinte, müssen Sie ihm nicht nachsehen. Als Strafe haben wir den um Gnade flehenden Wolfgang für einen Abend in den Musikantenstadl geschickt.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
5	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
7	F.E.A.R. 2: Project Origin (dt.)	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
8	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
9	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
10	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96

PC-GAMES-LESERCHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
4	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
5	Counter-Strike Source (dt.)	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87
7	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
8	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
9	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
10	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90

KILLERSPIELE

Verbot beschlossen

Als Reaktion auf den Amoklauf in Winnenden wollen die 16 deutschen Innenminister noch vor den Wahlen im Herbst ein Herstellungs- und Verkaufsverbot für sogenannte Killerspiele durchsetzen. In der Beschlussfassung definieren die Innenminister Folgendes: „Für Spiele, bei denen ein wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung die virtuelle Ausübung von wirklichkeitsnah dargestellten Tötungshandlungen oder anderen grausamen oder sonst unmenschlichen Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen ist, [ist] ein ausdrückliches Herstellungs- und Verbreitungsverbot so schnell wie möglich umzusetzen."

Neben dem Deutschen Kulturrat (siehe unten) sprachen sich inzwischen auch Politiker gegen ein solches Verbot aus. ❑

Info: www.pcgames.de

DEUTSCHER KulturRAT ... warnt vor Schnellschuss

Kurz nach dem Beschluss der Innenminister meldete sich der Deutsche Kulturrat zu Wort und stufte diesen als wahltaktischen Schnellschuss ein. Ein Verbot der sogenannten Killerspiele berühre Kunst-, Presse- und Meinungsfreiheit elementar, alles drei „Punkte, die zu wichtig sind, als sie wahlkämpfenden Innenministern zu überlassen", so Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Kulturrates. ❑

Info: www.kulturrat.de

„E-SPORT IST KEIN MORD"

Spieler auf der Straße



Eigentlich sollte Anfang Juni in Karlsruhe das Intel Friday Night Game stattfinden. Doch so weit kam es nicht: Kurz bevor der Gemeinderat der Stadt der Veranstaltung eine Absage erteilen wollte, lenkte der Veranstalter ein und sagte das Turnier ab. Am Abend kam es zu einem Demonstrationszug durch die Karlsruher Innenstadt. Etwa 500 Teilnehmer schlossen sich zusammen, um gegen die Kriminalisierung von Computerspielern und den populistischen Feldzug der Politiker zu protestieren. Eine richtige und gute Aktion, denn wer nicht kämpft, hat schon verloren. ❑

Info: www.readmore.de



STILBRUCH | Der Film-noir-Look aus **Max Payne 2** scheint passé. Die Fans ärgert dies im Moment.

MAX PAYNE 3

Aufregung über Max

Die ersten Infos über den lang erwarteten Nachfolger sind endlich da: Den New Yorker Polizisten hat es nach São Paulo, Brasilien, verschlagen. Er ist inzwischen vollkommen am Boden und von Schmerzmitteln abhängig. Er ist gealtert, trägt Glatze und Bart und hat – zur Enttäuschung vieler Fans – fast nichts mehr mit dem düsteren Antihelden aus alten Tagen gemein. Noch dazu ist die tropische brasilianische Landschaft denkbar ungeeignet für die düstere Film-noir-Kulisse, die so typisch für die Reihe ist. Die ersten Bilder aus einem amerikanischen Spielemagazin stießen dementsprechend auf wenig Gegenliebe bei Fans weltweit. Das bekannteste Markenzeichen der Serie, die Bullet Time, soll übrigens noch brutaler ausfallen als bisher. Auch dürfen wir uns auf Tag-und-Nacht-Wechsel sowie eine zerstörbare Umgebung einstellen. Ende des Jahres wissen wir dann hoffentlich, ob Rockstar Games mit dem neuen Aussehen einen guten Weg beschritten oder eine legendäre Serie in den Sand gesetzt hat. ❑

Info: www.rockstargames.com/maxpayne3

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Empire - Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
2	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Test in 06/09	Wertung: 70
3	Die Sims 3	Electronic Arts	Test in 07/09	Wertung: 89
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
5	Battleforge	Electronic Arts	Test in 06/09	Wertung: 88
6	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
7	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
8	Warhammer 40k: Dawn of War 2	THQ	Test in 04/09	Wertung: 91
9	Die Sims 2	Electronic Arts	Test in 10/04	Wertung: 90
10	Landwirtschafts-Simulator 2009	Astragon	pcgames.de	Wertung: 52

[Quelle:] SATURN

ASCARON-INSOLVENZ

Kalypso erwirbt Lizenzen

Vergangene Ausgabe berichteten wir, dass **Sacred** 2-Entwickler Ascaron Insolvenz angemeldet hat. Nun gibt es einen kleinen Lichtblick: Das Wormser Medienunternehmen Kalypso Media (**Tropico** 3) erwirbt die Rechte an den Marken **Anstoß**, **Patrizier**, **Port Royale**, **Darkstar One**, **Vermeer** und **Hanse**. Konkrete Projekte wurden bislang nicht angekündigt. Kalypso plant außerdem, die ehemaligen Ascaron-Mitarbeiter Daniel Dumon und Kay Struve zum Aufbau eines neuen Entwicklerstudios in das Unternehmen zu integrieren. Zwölf weitere Ascaron-Mitarbeiter sollen ebenfalls übernommen werden.

Für Ascaron ist dies jedoch nur ein Tropfen auf den heißen Stein, wie man uns mitteilte. Im Moment sucht das Unternehmen nach einem Publisher für das fast fertiggestellte **Sacred** 2-Add-on **Ice & Blood**. Wir drücken Ascaron die Daumen. ❑

Info: www.ascaron.com





FALLOUT 3

Neuer DLC: Point Lookout

Seit dem 23. Juni gibt es Nachschub für alle **Fallout** 3-begeisterten Rollenspieler: den Zusatzinhalt **Point Lookout**. Damit erweitert Bethesda die Spielwelt rund um Washington D.C. um ein düsteres Sumpfgebiet für Charaktere ab Erfahrungslevel 17. Die Geschichte in **Point Lookout** teilt sich in drei Kapitel und führt die Fraktion der Kultisten ein, denen Sie sich im Verlauf der Geschichte entweder anschließen oder gegen die Sie kämpfen. Daneben warten allerlei frische Nebenquests auf Sie. Wie gewohnt kostet **Point Lookout** etwa zehn Dollar. ❑

Info: http://fallout.bethsoft.com

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Ein Haufen neuer Inhalte

Mit den Ländern der Toten, so der Name des nächsten großen Patches, hält der Orient Einzug in **Warhammer Online**. Mitte Juni öffnet sich ein komplett neues, ägyptisch angehauchtes Gebiet für Helden aller Stufen. Kai Schober, Community Manager von Publisher Goa, führte uns durch das neue Wüstenareal. Darin finden Abenteurer nicht nur jede Menge öffentliche Quests (die dieses Mal um einiges kreativer gestaltet wurden), sondern auch einen knackschweren Dungeon, das Grab des Geierfürsten. Die Gruft soll in etwa die Größe des Verlorenen Tals haben und bietet neuartige Inhalte wie trickreiche Fallen. Für später denkt Mythic über eine 24-Mann-Variante nach, derzeit öffnet sich das Grab erst einmal für sechs Kämpfer.

Das Besondere ist, dass das gesamte Gebiet zum Kämpfen freigegeben ist. Sie können also jederzeit auf menschliche Gegenspieler treffen, sogar innerhalb der Instanz! Zerstörung und Ordnung ringen dabei um die Kontrolle des Gebietes. Denn nur wer die Oberhand hat, darf das Grab des Geierfürsten betreten. Darüber hinaus beinhaltet der Patch Änderungen des Behütungssystems, Klassenänderungen und neue, sogenannte Trägerwaffen mit mehreren Sockelplätzen. ❑

Info: www.war-europe.com



▲ **KREATIV** | Viele der neuen öffentlichen Quests wurden deutlich abwechslungsreicher gestaltet.
◀ **GEPANZERT** | Im neuen Dungeon dürfen Spieler ab Stufe 40 neue Rüstungssets abgreifen.

SPIELE UND TERMINE 08/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	2010	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator 3	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	–	–	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Winter 2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	17. November 2009	06/09, 07/09	●	●	●
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	Sommer 2009	12/08, 04/09, 06/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2009	06/09	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	Herbst 2009	05/09	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
Brink	Ego-Shooter	THQ	Frühjahr 2010	08/09	●	●	–
Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft	2. Juli 2009	04/09, 05/09	●	●	–
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	September 2009	–	●	–	–
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	–	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	Juli 2009	09/08, 02/09, 03/09, 06/09, 07/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	20. Oktober 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	Frühjahr 2010	06/09	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	Herbst 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09	●	●	–
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	2. Quartal 2010	04/08, 04/09	●	–	●
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Winter 2009	08/09	●	●	–
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	–	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2009	04/09	●	–	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer 2009	12/07, 05/09	●	●	●
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09, 06/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	2009	04/09	●	●	–
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	Herbst 2009	08/07, 08/09	●	●	–
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	4. Quartal 2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	3. Juli 2009	08/08, 03/09	●	●	–
Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2009	–	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Juni 2009	07/08, 07/09	●	–	–
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●
Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	05/09	●	–	●

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Codemasters verlosen wir zur Veröffentlichung von **Overlord 2** zehn Versionen des Spiels inklusive T-Shirt. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißen die Overlord-2-Entwickler?

A | Triumph Studios **B | id Software**



10x PC-Spiel **Overlord 2** plus T-Shirt

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Codemasters GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Juli 2009**

BATTLEFORGE

Jetzt kostenlos spielbar

Ende Mai sorgte die Meldung für allerlei Wirbel unter den **Battleforge**-Spielern: Publisher Electronic Arts nahm das Strategiespiel aus dem Hause Phenomic als ersten Titel in das Play4Free-Programm auf. Somit können Sie sich den Titel seitdem auf der offiziellen Webseite völlig kostenlos herunterladen und ohne Einschränkungen spielen, inklusive aller Community-Features und der kürzlich veröffentlichten Renegade-Kampagnen. Jedoch umfasst diese Version nur 32 der essenziellen Spielkarten, weitere können Sie mithilfe der **Battleforge**-Punkte kaufen.

Die im Handel erhältliche Version von **Battleforge** (Kostenpunkt: 30 Euro) umfasst dagegen bereits 3.000 **Battleforge**-Punkte sowie die vier Kräfte-Decks, also 64 Karten. Was Electronic Arts zu diesem Schritt bewogen hat? Lesen Sie das Interview unter dieser Meldung. ❑

Info: www.battleforge.com



INTERVIEW MIT RALF ANHEIER, PR-MANAGER ELECTRONIC ARTS

PC Games: Was hat zu der Entscheidung geführt, **Battleforge** in das Play4Free-Programm aufzunehmen?

Anheier: „Die Play4Free-Version war schon bei Projektbeginn eingeplant, nur der Zeitpunkt stand nicht fest. Wir hätten also auch parallel zur Spielveröffentlichung die Play4Free-Variante anbieten können. Die zu erwartende Last hätte aber die Gefahr für die Serverstabilität erhöht."

PC Games: Viele User beklagen sich über vermeintliche Abzocke. Was haltet ihr den Spielern entgegen?

Anheier: „Der Wert der **Battleforge**-Box liegt in den Karten und der virtuellen Währung, die in der Box enthalten sind – über die verfügt ein Play4Free-Spieler nicht. Die 3.000 Punkte plus die zusätzlichen Karten ergeben nach wie vor ein attraktives Paket."

3D REALMS

Der Duke ist doch nicht tot!

Anfang Mai schockte die Meldung, dass 3D Realms pleite sei und der Duke auf Eis liege, die wartende Fan-Gemeinde. Inzwischen meldete sich George Broussard, Chef von 3D Realms zu Wort: Die Firma bestehe noch, jedoch sei es korrekt, dass das Team hinter **Duke Nukem Forever** entlassen werden musste; Grund: finanzielle Probleme. Infolgedessen zog Publisher Take Two vor Gericht, da 3D Realms das Spiel trotz angeblich geleisteter Zahlungen nicht vertragsgemäß fertigstellte. Broussard sieht darin einen billigen Versuch, die **Duke**-Lizenz günstig zu bekommen. Wir halten Sie auf dem Laufenden, wie es weitergeht. ❑

Info: www.3drealms.com





Entwickler im Kreuzfeuer

Von: Thomas Wilke

Drei Aufreger in zwei Wochen: Bugs, Zombies und ein glatzköpfiger Max Payne.

Wow! Damit hätten wir wirklich nicht gerechnet: Mehr als 650 Kommentare zählt unser Ersteindruck zu **Arma 2**. Ein neuer Rekord auf pcgames.de, bis dato vermochte kein Artikel eine solch umfangreiche Diskussion hervorzurufen. Was war geschehen? Wir haben uns einen Tag vor der offiziellen Veröffentlichung dazu entschieden, über die zahlreichen Bugs unserer Testversion (und damit der Handelsversion) zu berichten, inklusive Videobeweis. Kurz darauf meldete sich Publisher Peter Games mit der Bitte, alle wertenden Aussagen aus dem Artikel zu extrahieren. Wir kamen der Bitte nach, weil unser Testmuster einem Embargo (Vertraulichkeitsvereinbarung) unterlag. Es folgten zwei Interviews mit Peter Games und Entwickler Bohemia Interactive. Mehr zum Thema berichtet der Kasten rechts „Ärger um **Arma 2**". Für ähnlich starke Aufregung sorgte die E3-Ankündigung zu **Left 4 Dead 2** (siehe Kolumne rechts unten). Nach derzeitigem Stand plant Valve, den offiziellen **Left 4 Dead (dt.)**-Nachfolger bereits am 17. November 2009 zu veröffentlichen – ein Jahr nach dem Release des ersten Zombie-Shooters. Zu früh, sagt die Community, und fordert einen besseren inhaltlichen Support für **Left 4 Dead (dt.)**. Zudem entstand die Befürchtung, zwei **Left 4 Dead**-Spiele würden die Community spalten (Webcode: 27N4). Über zukünftige Inhalte äußerte sich Valve-Chef Gabe Newell bereits in einem Interview (Webcode: 27N5), eine konkrete Antwort auf den Vorwurf der Community-Spaltung blieb er bis dato schuldig.

Aufreger Nummer Drei hört auf den Namen **Max Payne 3**, welches kürzlich in einem US-amerikanischen Magazin enthüllt wurde. Was die Community dazu meint, lesen Sie im Kasten unten. ❑

TYPVERÄNDERUNG



NEUER LOOK? | Max Payne erscheint raubeiniger denn je – mit Glatze und im Unterhemd.

Max Payne 3-Fans durchleben gerade eine Zeit voller Höhen und Tiefen: Erst freuen sie sich, dass erste Infos zum Spiel durchsickern, dann sorgen aus einem amerikanische Magazin abfotografierte Bilder für rege Fan-Proteste. Darauf zu sehen: Ex-Polizist Max trägt jetzt Glatze, hat seinen langen Mantel gegen ein verranztes Unterhemd getauscht und ballert sich nicht mehr durch New York sondern durch São Paulo. Die pcgames.de-Community ist sich (fast) einig:

LionsClaw: „Oh Mann, Rockstar, was soll das denn? Das sieht aus wie eine Mischung aus **Uncharted**, **Stirb langsam** und **Splinter Cell Conviction**. Hat ja rein gar nix mit der **Max Payne**-Reihe zu tun. Bisher sieht es echt düster aus."

bumi: „Um es vorneweg zu sagen: Ich habe grundsätzlich nichts gegen einen Schauplatzwechsel, einen „Neubeginn" der Story oder auch mal bei Tage die bösen Buben zu jagen. Aber dieser Max sieht mit Glatze, Bart und weißem Unterhemd einfach nicht mehr aus wie der Max Payne, den ich kenne. Da hatte selbst Mark Wahlberg aus dem Film mehr mit Max gemeinsam."

tDeece: „Ich will nicht voreilig sein. Sollte sich jedoch mein jetziger Eindruck bestätigen – dann ist das kein **Max Payne** für mich. **Max Payne** ist Film Noir, ist verregnet, düster, Gewalt in den düsteren Straßen des Großstadtdschungels. Eine simple Cop-Story, auf verdrehte Weise erzählt. [...] Ich lass mich gerne vom Gegenteil überzeugen, vielleicht wird es auch ein tolles Spiel. Aber ich befürchte – kein **Max Payne**!"

Beetlejuice666: „Ich find den Style cool, Die Figur sieht richtig heruntergekommen und fertig aus, ohne dabei klischeehaft zu wirken. Ich mach Max Payne doch nicht an einem Ledermantel fest. Und zum zigsten mal durch ein verregnetes New York City zu rennen, brauch ich auch nicht. Mal her mit was Neuem!"

BassiSchwarz: „Ich habe den Eindruck, als wollte Rockstar aus Max Payne einen (großmäuligen) Ballermann machen, der ohne tieferen Sinn und Verstand alles niedermäht. Dazu passt ja auch, dass die Bullet-Time-Effekte viel brutaler ausfallen sollen."

ÄRGER UM ARMA 2

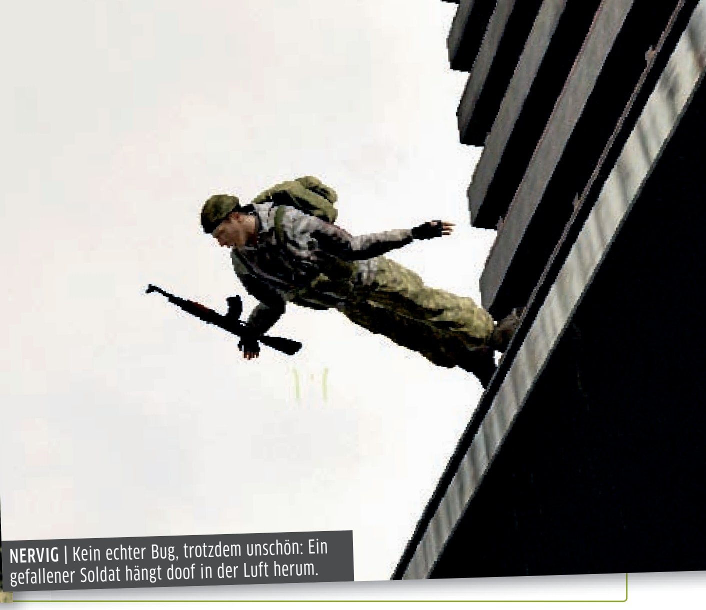
Im pcgames.de-Forum wird natürlich oft und gerne diskutiert. Taktik-Shooter Arma 2 erregte die Gemüter aber dermaßen, dass sich bis zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses unter dem Testartikel bereits mehr als 650 Kommentare einfanden. Rekord!

Die Militärsimulation aus dem Hause Bohemia sorgt aber nicht grundlos für Diskussionsstoff: Der zugehörige „3 Fragen an den Tester"-Artikel legte dar, dass Arma 2 aufgrund zahlloser Programmfehler zum Testzeitpunkt nahezu unspielbar war. Zum Beweis garnierten wir die Meldung mit einem entlarvenden Bug-Video. Daraufhin meldeten sich zahlreiche Fans des Vorgängers, aber auch Entwickler zu Wort, die uns teilweise scharf kritisierten. Das Ganze schlug sogar Wellen, die weit über unser Forum hinausschwappten und für internationales Interesse sorgten. Den Artikel finden Sie unter dem Webcode 27N3, mittlerweile sogar um ein Interview mit Morris Hebecker (Peter Games) und Marek Spanel (Bohemia Interactive) ergänzt.

Die Situation an der Arma 2-Front hat sich mittlerweile schon ein bisschen gebessert, auch wenn die Diskussion noch immer andauert. Mit Veröffentlichung des Patches 1.01 sind einige der Probleme behoben, aber längst nicht alle. Im Forum ist man sich nicht einig darüber, ob Arma 2 ein totaler Reinfall oder der heilige Gral der Militärsimulationen ist. Mit unserem Test auf Seite 72 können Sie sich selbst ein Bild machen.



BRUCHPILOT | Die Intelligenz der Piloten ist nicht gerade das Gelbe vom Ei.



NERVIG | Kein echter Bug, trotzdem unschön: Ein gefallener Soldat hängt doof in der Luft herum.

LEFT 4 DEAD 2 – VOLL FÜR DEN ARSCH?



VERSTÄNDNISPROBLEME | Das Cover von **Left 4 Dead 2.** könnte in manchen Ländern missverstanden werden.

Das Victory-Zeichen, Zeige- und Mittelfinger zu einem V ausgestreckt, gilt gemeinhin und vor allem in westlichen Ländern als Zeichen für Sieg.

Geprägt wurde es von Winston Churchill, dem englischen Premierminister während des Zweiten Weltkrieges. Fatal wird es jedoch, wenn man das Zeichen umdreht, der Handrücken also zum Empfänger zeigt. Problematisch zum Beispiel in Südafrika oder Australien. Dort bedeutet es so viel wie: „Steck dir zwei Finger in den Po!" In Deutschland hat CDU-Mann Christian Wulff diesen Fauxpas berühmt gemacht.

Im Februar 2003 gelang ihm als CDU-Chef Niedersachsens ein wahrer Polit-Erfolg. Als Ausdruck seiner Freude hob er Zeige- und Mittelfinger, zeigte sie jedoch falsch herum.

Unser Forenuser qualle86 erklärt, wie das Symbol des umgedrehten Victory-Zeichens entstand: „Es stammt aus dem Hundertjährigen Krieg England gegen Frankreich um 1400. Dabei drohten die Franzosen den gefangen genommenen englischen Bogenschützen eben diese zwei Finger abzuschlagen, damit sie keinen Bogen mehr spannen können."

Will Valve sein Produkt, in diesem Fall Left 4 Dead 2, international vermarkten, könnte der Spieleentwickler auf herbe Proteste stoßen, zeigt das Cover doch das verdrehte Victory-Zeichen. Als Spieler weiß man, was Valve damit sagen will. Nämlich, dass es sich um den zweiten Teil eines Mehrspieler-Krachers handelt. Nehmen wir aber an, eine australische Familie schlendert durch den Supermarkt und kommt am Spielregal vorbei. Der Sohnemann, sagen wir 11 Jahre jung, läuft zielstrebig darauf zu. Die Mutter, bis dato noch geneigt, dem Steppke ein PC-Spiel zu kaufen, entdeckt plötzlich eine Packung mit dem falschen Victory-Zeichen. Schlagartig ändert sie ihre Meinung: „Derlei unanständiges Benehmen soll mein Sohn nicht durch PC-Spiele lernen!" Sie nimmt ihren Sohn an die Hand und verlässt wütend den Supermarkt. Die Mutter rennt zur Polizei und erstattet Anzeige, das Spiel fliegt aus den Regalen. Ersetzen Sie, nur des hiesigen Verständnisses wegen, die beiden Finger durch den Mittelfinger.

Würden Sie – als Vater oder Mutter – Ihrem Sohn ein Spiel kaufen, das mit einem riesigen Mittelfinger wirbt, dessen symbolische Bedeutung eindeutig ist? Natürlich nicht, denn ihr Sohn sollte mindestens 18 Jahre alt sein. Aber was hielten Sie generell von PC-Spielen, gerade in der heutigen Killerspiele-Zeit, wenn ein Titel im selben Regal mit Wendys Pferdekoppel 14 zu finden wäre, der mit unanständigen Zeichen wirbt? Das eh schon angeschlagene Image der Shooter würde einen weiteren Knacks erhalten. Einen Knacks, der in Spielerkreisen zwar auf den ersten Blick unverständlich erscheint, auf den zweiten jedoch durch obige Schilderung erklärbar wird. Allein des Images wegen, sollte Valve sich noch einmal Gedanken um das Design der Packung machen. Ansonsten könnte Left 4 Dead 2 buchstäblich in die Hose gehen – zumindest in Australien oder Südafrika.

WATT, WER BIST DU DENN? | Online-Redakteur Thöing, hier als Comic-Zombie, sinniert über das **Left 4 Dead**-Cover.

TOP-THEMEN

E3
SCHAULAUFEN IN L. A.


Seite 22

MESSEBESUCH | Gut 200 neue Spiele für alle gängigen Plattformen gab es auf der diesjährigen E3 zu sehen. Damit Sie in der Flut der neuen Titel nicht den Überblick verlieren, zeigen wir die kommenden Highlights.

EGO-SHOOTER
LEFT 4 DEAD 2


Seite 44

NACHFOLGER ... | ... oder unmotivierter Aufguss? Eine Antwort auf diese Frage gibt Ihnen Kollege Robert Horn.

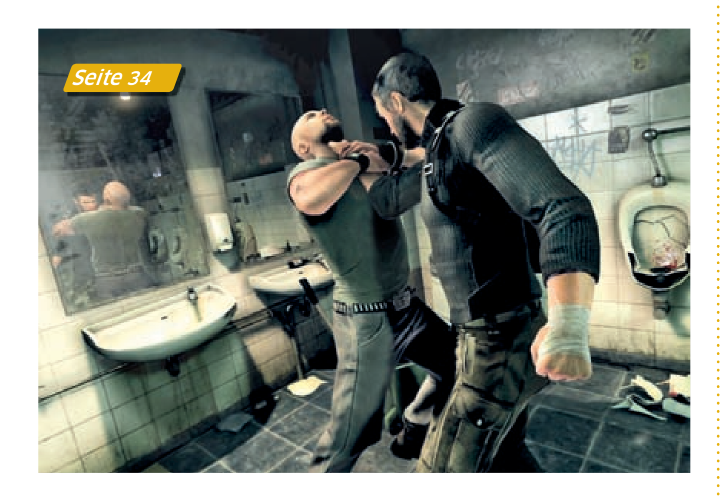
ROLLENSPIEL
STAR WARS THE OLD REPUBLIC

ZWISCHENSTAND | Volontär Christoph Peter Schuster klärt für Sie, wie es um das Online-Rollenspiel im Star-Wars-Universum steht.

Seite 46

ACTION-ABENTEUER
SPLINTER CELL CONVICTION

Sam Fisher, einer der dienstältesten Helden der Schleich-Fraktion, kündigt seine Rückkehr an. In **Splinter Cell Conviction**, dem inzwischen fünften Abenteuer des Geheimagenten, wird wieder geschlichen, gelauscht und gemeuchelt. Unser Action-Experte Jürgen Krauß verrät Ihnen, ob Fisher neue Tricks und Kniffe gelernt hat, und warum sich das Warten auf den fünften Teil der **Splinter-Cell**-Reihe definitiv lohnt.


Seite 34

„Remedy ist keine Fabrik. Wir nehmen uns Zeit, um Qualität zu wahren."

Sam Lake, Lead Writer bei Remedy, reagierte mit diesem Satz auf Fragen zur langen Entwicklungszeit von **Alan Wake**.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Titel ab (Stand: 10.06.2009).

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **BIOSHOCK 2**
   Ego-Shooter | Take 2
   Termin: Oktober 2009
3. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | 2K Games
   Termin: 3. Quartal 2009
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: November 2009
5. **DAMNATION**
   Action-Adventure | Codemasters
   Termin: Juni 2009
6. **CALL OF JUAREZ 2: BOUND IN BLOOD**
   Ego-Shooter | Ubisoft
   Termin: 2. Quartal 2009
7. **STREET FIGHTER 4**
   Beat 'em Up | Capcom
   Termin: 03. Juli 2009
8. **RESIDENT EVIL 5**
   Action-Adventure | Capcom
   Termin: Winter 2009
9. **WOLFENSTEIN**
   Ego-Shooter | Activision
   Termin: 3. Quartal 2009
10. **DIVINITIY 2: EGO DRACONIS**
   Rollenspiel | dtp
   Termin: 31. Juni 2009



1. ALLE ZEICHEN AUF SPIEL | Das Convention Center schmücken Spiele-Motive zur Einstimmung.

2. BOMBASTISCH | Mancher Aussteller setzt auf beeindruckende Stände.

3. AUFFALLEN | Je größer Publisher und Spiel, desto größer fallen auch die Werbemaßnahmen aus.

4. RUHE VOR DEM STURM | Noch ist nicht viel los in den Messehallen.

5. BÜHNENSHOW | Die Kulisse für die Microsoft-Pressekonferenz war in Xbox-Grün gehalten.

6. GESCHÄFTIGES TREIBEN | Im Eingangsbereich tummeln sich die Messebesucher.

Eine Legende kehrt zurück

Von: Robert Horn/ Ralph Wollner/Sebastian Weber

Großer Aufwand, große Spiele, große Neuigkeiten – die E3 2009 bot all das, wofür ihr Name steht.

Während die europäische Leitmesse Games Convention vergangenes Jahr zu Grabe getragen wurde – Standortstreitigkeiten brachen dem von allen Seiten gelobten Leipziger Messekonzept das Genick –, feierte die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) in diesem Jahr mit großem Knall ihre Rückkehr.

Einige Experimente in den vergangenen Jahren, die darauf abzielten, Kosten- und Teilnehmermassen zu reduzieren, ließen die ehemals weltweit wichtigste Computer- und Videospielemesse an Einfluss verlieren. 2009 ging es zurück zu den Messewurzeln. Zurück zu riesigen, verschwenderisch inszenierten Messeständen der Publisher, zurück zum Mix aus Lärm, Getöse und Schweiß, zurück zu den leicht bekleideten Hostessen, eben zurück zu alldem, was die E3 schon immer aus- und beliebt machte, aber dann Dorn im Auge der Veranstalter wurde.

Schon im Vorfeld zeichnete sich ab, dass die E3 2009 auf einem guten Weg sein könnte, wieder ihren früheren Stellenwert zu erreichen. Die Größen der Branche, seien es Electronic Arts, Activision oder Ubisoft, hatten allesamt ihre Teilnahme bestätigt. Letztgenannte verzichteten für die E3 sogar auf ihre Hausmesse Ubidays, welche in den vergangenen zwei Jahren erfolgreich Journalisten aus aller Welt nach Paris gelockt hatte. Aber nicht nur bekannte Namen der Spielebranche wie Peter Molyneux, **Tetris**-Erfinder Alexei Leonidowitsch Paschitnow, Shigeru Miyamoto oder Dave Perry gaben sich in Los Angeles die Klinke in die Hand, es gab auch weitere Prominente, die dem L.A. Convention Center einen Besuch abstatteten: Ob **Terminator**-Schöpfer James Cameron, Tony Hawk oder Ex-Beatles Ringo Starr und Paul McCartney, die auf Microsofts Bühne



1. OBACHT | Bewaffneten Hostessen sollte man nicht zu nahe kommen.

2. ALLTÄGLICH | Jeder Aussteller setzt auf gut aussehende Hostessen.

3. BEKANNTER | Regisseur James Cameron stellt sein Spiel vor.

4. PFLEGEFALL | Matte Journalisten ziehen sich gerne zu diesen beiden zurück.

5. PATEN | Die Ex-Beatles Starr und McCartney auf der Xbox-Bühne.

INHALT

das neue Beatles-**Rock Band** vorstellten: Autogrammjäger kamen voll auf ihre Kosten.

Die anwesende Prominenz zeigt, wie ernst die Branche die E3 inzwischen wieder nimmt, doch auch die Masse an Neuankündigungen spricht für sich. Früher war die Enthüllung von neuen Projekten oder Technologien nichts Besonderes auf der Electronic Entertainment Expo – im Gegenteil, Journalisten und Spieler warteten vielmehr gespannt darauf, spekulierten Tage vor der Messe, mit was man rechnen könne. In diesem Jahr sorgten einige Publisher und Entwickler aber gerade wegen der geringeren Erwartungshaltung für Überraschungen: allen voran die kreativen Köpfe von Microsoft, die mit ihrem Project **Natal** den Frontalangriff auf Nintendos Wii wagen und gleichzeitig ein neues Zeitalter der Eingabetechnologie einläuten. Sony hielt tapfer dagegen, enthüllte ebenfalls einen bewegungssensitiven Controller, dazu eine runderneuerte, kleinere PSP und kündigte mit Rockstar Games (**Grand Theft Auto 4**) ein PlayStation-3-exklusives Actionspiel namens **The Agent** an. In Sachen Spiele ließen die Entwickler überhaupt so manche große Katze aus dem Sack: Cevat Yerli, Chef von Crytek, verkündete – unterstützt von einem kurzen Trailer – die Fortsetzung der **Crysis**-Reihe. Hideo Kojima brach endlich sein Schweigen und verriet, was sich hinter den mysteriösen Zeichen auf seiner Webseite verbarg, die einige Tage vor der E3 erste Andeutungen zu **Metal Gear Solid: Rising** machten. Was es sonst noch alles auf der E3 2009 zu sehen gab, verraten wir Ihnen auf den kommenden sieben Seiten und in den vielen Vorschauen in dieser Ausgabe.

Doch was bedeutet all das für die gamescom? Klar ist, dass die Kölner Messe im August eine große Hürde zu nehmen hat. Das Konzept der Leipziger funktioniert und war nach jahrelanger Erfahrung auf die dortige Infrastruktur eingespielt. Die Kölner Messe dagegen beherbergt zum ersten Mal eine Spielemesse des Kalibers Games Convention und muss zeigen, ob sie den Ansprüchen von Ausstellern, Fachbesuchern und Publikum gerecht werden kann. Zu bezweifeln ist allerdings, dass es auf der gamescom großartige Neuigkeiten gibt, die mit den zuvor genannten Ankündigungen mithalten können. Wir gehen nicht davon aus. Denn momentanen scheint die Electronic Entertainment Expo das Bild der letzten Jahre gedreht zu haben: Eine Zeitlang prophezeiten Experten, dass die Games Convention – nachdem sie schon Londons ECTS den Rang als wichtigste Messe Europas abgelaufen hatte – nach und nach auch die E3 schlagen könnte. Nun, nach dem Standortwechsel, liegt der deutsche Messe-Boxer am Boden und rappelt sich hoffentlich wieder auf. Ob und wie schnell er wieder an seinen erholten US-Gegner herankommt, das muss die Zukunft zeigen. ❑

BLOCKBUSTER-GARANTIE

MODERN WARFARE 2

Nach dem unglaublichen Erfolg von Infinity Wards **Call of Duty 4: Modern Warfare** steigt der Erwartungsdruck für den Nachfolger natürlich ins Unermessliche. Für alle Leser, die mit dem Thema nicht ganz vertraut sind: Der fünfte Teil der Serie **Call of Duty: World at War** wurde nicht von Infinity Ward, sondern von Treyarch produziert. Der sechste Streich ist wieder von den „Meistern" persönlich und knüpft nahtlos an **Call of Duty 4** an: **Modern Warfare 2** spielt in der Gegenwart in einem fiktiven Szenario. Auf der E3 begeisterten die Entwickler das Publikum mit einer imposanten Präsentation. Gezeigt wurde eine Sibirien-Mission: Der Spieler stapft aus der Ego-Perspektive durch einen tobenden Schneesturm, der durch die vielen Partikeleffekte unheimlich realistisch wirkt. Gemeinsam mit einem Kameraden absolviert die Spielfigur eine spannende Kletterpartie, die immer wieder mit plötzlichen Skripts überrascht: So bricht unser Held beispielsweise in eine Gletscherspalte ein, erst in letzter Sekunde packt ihn der Kollege am Arm und zerrt ihn auf die sichere Schneedecke zurück. Mit solchen Einlagen brillierte Infinity Ward bereits beim Vorgänger und auch Teil 2 scheint wieder mit meisterhaften Skripts gespickt zu sein. Obwohl sich die Macher mit detaillierten Informationen zurückhalten, konnten wir auf der E3-Pressekonferenz von Microsoft doch einige Neuheiten erfahren: Geballert wird nicht nur im verschneiten Russland, sondern auch im warmen Brasilien und in Afghanistan. Wem das alles zu heiß wird, der kann sich bei den Unterwassereinsätzen abkühlen. Hier geht es mit Mini-U-Booten und Kampftauchern zur Sache. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger noch nicht viel getan, aber das kann sich bis zum November ja noch ändern. ❑

HERSTELLER: Infinity Ward **PUBLISHER:** Activision **TERMIN:** 10. November 2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★★★

ASSASSIN'S CREED 2

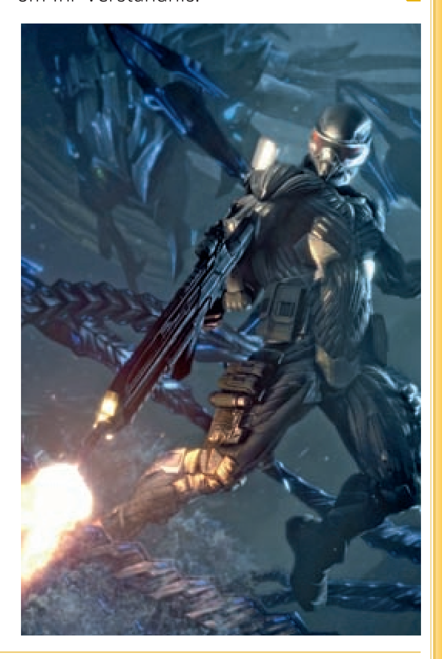
Altair war gestern – heute ist Ezio! Mit neuem Helden und frischer Kulisse bläst Ubisoft Montreal zum nächsten Angriff. Das Abenteuer entführt Sie in das Italien des späten 15. Jahrhunderts. Ezios Familie wurde vom bösartigen Grimaldi-Clan verraten und der Jüngling hat nur eines im Sinn: Rache! Auf der E3 zeigte die wie immer bezaubernde Jade Raymond einen Level aus Venedig. Mit einem von Leonardo da Vinci angefertigten Fluggerät segelt der Kapuzenträger hoch über den Dächern der Stadt und landet auf einem Palast. Die auf dem Dach postierten Wachen erledigt er geschmeidig mit seiner Geheimwaffe: zwei an den Unterarmen befestigte Dolche, mit denen Ezio Feinde schnell und unauffällig aus dem Weg räumen kann. Im Innenhof beweist der Bursche, dass er im Gegensatz zu Altair auch mit schweren Zweihänder-Waffen umgehen kann, und erledigt die Widersacher mit Speer, Hellebarde und Kriegshammer. Laut Entwickleraussagen soll das fertige Spiel über 200 Missionen beinhalten, die für eine Spielzeit von ungefähr 25 Stunden sorgen. ❑



HERSTELLER: Ubisoft Montreal **PUBLISHER:** Ubisoft **TERMIN:** 17. November 2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★★☆

CRYSIS 2

Am 1. Juni wurde es offiziell: Crytek kündigte den Nachfolger **Crysis 2** an. Natürlich warteten auf der E3 die Journalisten gespannt auf die Pressekonferenz von Vertriebspartner Electronic Arts. Wie sieht der neue Teil wohl aus? Wird es ein ähnlicher Hardware-Fresser wie der Vorgänger? Entsprechend groß war die Aufregung, als Crytek-Chef Cevat Yerli auf die Bühne trat – doch die Enttäuschung folgte auf dem Fuße: Statt einer aussagekräftigen Präsentation schwang der wie immer schick gekleidete Herr lediglich einige Phrasen: Man freue sich auf die weitere Zusammenarbeit mit Electronic Arts und werde mit **Crysis 2** auch die Konsolenbesitzer glücklich machen. Die erhofften Spielszenen blieben aus, dafür flimmerten im Hintergrund einige Demo-Bilder der nagelneuen CryEngine 3, doch auch aus denen wurde niemand so recht schlau. Inzwischen gibt es ein kurzes Video, doch auch hier werden Dinge nur angedeutet, richtige Spielszenen bekamen wir nicht zu sehen. Yerli betonte immer wieder, dass **Crysis 2** das erste Spiel sein wird, welches die CryEngine 3 verwendet, die wie gewohnt eine Eigenproduktion von Crytek ist. Yerli ließ durchblicken, dass ein Erscheinungstermin von **Crysis 2** für 2010 geplant ist, eine offizielle Bestätigung dafür gab es bis zum Redaktionsschluss allerdings nicht. Sicher ist nur, dass **Crysis 2** parallel für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 auf den Markt kommt. Angesichts der recht spärlichen Informationen wollen wir nicht spekulieren und sehen deshalb in diesem Fall von einer Einschätzung ab. Wir bitten um Ihr Verständnis. ❑



HERSTELLER: Crytek **PUBLISHER:** Electronic Arts **TERMIN:** 2010 **EINSCHÄTZUNG:** nicht möglich

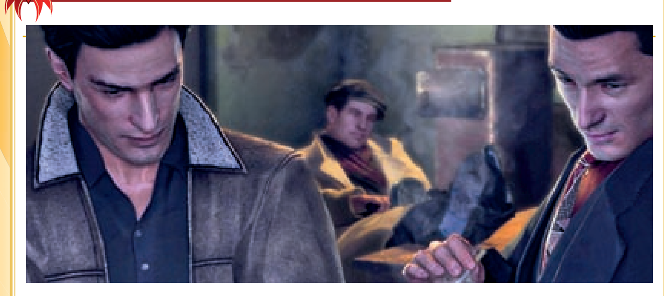
COLIN MCRAE: DIRT 2

Auch die Rennspielexperten von Codemasters nutzen die E3, um ihr neues Zugpferd **Colin McRae: Dirt 2** ins Rampenlicht zu rücken. Nach der Präsentation stand der leitende Spieldesigner Matt Horseman der Journalistenschar Rede und Antwort: „Viele Käufer haben sich beim Vorgänger über die Steuerung und die zu aggressiven Bremsen beschwert, deshalb haben wir das Fahrverhalten von Grund auf überarbeitet", kommentierte er. Entsprechend verpasste das Team dem Spiel eine völlig neue Physik-Engine, die einen noch höheren Realismusgrad garantieren soll, als es bei den Vorgängern der Fall war. Außerdem soll sich der Spieler wie ein echter Rennfahrer mit dem entsprechenden Lebensstil fühlen. Man hat Kontakt zu Stars wie Travis Pastrana, Kevin Block und Dave Mirra, welche sich per Handy melden, um zu Wettbewerben einzuladen. Dank erhöhter Polygon-Zahl soll auch das Schadensmodell noch detaillierter ausfallen. Wir sind gespannt … ❑



HERSTELLER: Codemasters
PUBLISHER: Codemasters
TERMIN: September 2009
EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

LIEBLINGSSPIEL DER REDAKTION



MAFIA 2

Die Kulisse der E3-Präsentation hätte passender nicht sein können: Der Vorführraum glich einem verschneiten Stadtgegend, aus einer Ecke ragte das Heck einer Limousine heraus und die Journalisten nahmen auf grünen Parkbänken Platz. Obwohl es in dem extra für die Spielemesse produzierten Video nichts wirklich Neues zu sehen gab, konnte uns die herrliche Atmosphäre und die Liebe zum Detail begeistern. Selten haben wir derart imposante Explosionen und spannende Schießereien gesehen wie in der fiktiven **Mafia 2**-Stadt Empire City. Sie schlüpfen in die Haut des jungen Vito und räumen in der kriminellen Szene so richtig auf. Die an New York angelehnte Metropole ist vollgestopft mit Aufträgen, Minispielen und jeder Menge Überraschungen. Die Freude wird jedoch getrübt: **Mafia 2** wurde verschoben und erscheint nun voraussichtlich erst 2010. Doch wie es aussieht, scheint sich das Warten wirklich zu lohnen. ❑

HERSTELLER: 2k Czech
PUBLISHER: 2k Games
TERMIN: 2010
EINSCHÄTZUNG: ★★★★★

JUST CAUSE 2

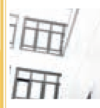
Als vor knapp drei Jahren **Just Cause** auf den Markt kam, nahm kaum jemand Notiz davon und das actionreiche Spiel mutierte zum Ladenhüter. Das ist schade, schließlich waren die Abenteuer von Rico Rodriguez damals eine echte Grafikbombe und auch das Spieldesign konnte mit jeder Menge frischer Ideen wie zum Beispiel dem cleveren Stunt-System punkten. Avalanche Software hätte es sich verdient, dass der im zweiten Quartal 2010 erscheinende Nachfolger mehr Käufer findet, denn schon jetzt liegt die Vermutung nahe, dass **Just Cause 2** ein ganz großes Ding werden könnte. Woher wir das wissen? Auf der E3 in Los Angeles servierte uns Lead-Game-Designer Peter Johansson eine Präsentation, die Spielejournalisten auf 180 brachte – im positiven Sinne. Zu Beginn des Demo-Levels steht Rico Rodriguez auf dem Dach eines gigantischen Hochhauses. Zu seinen Füßen liegt die idyllische Insel Panau, ein fiktives Eiland irgendwo vor Südostasien. Doch der Schein trügt: Korrupte Splittergruppen haben schwer bewachte Quartiere errichtet und genau so einen Stützpunkt will Johansson zur Demonstration angreifen. Per Knopfdruck stürzt er Rico in die Tiefe, der in bester Base-Jumper-Manier die Arme ausbreitet und seinem Ziel entgegenrast. Kurz bevor der Held aufschlägt, aktiviert er den Gleitschirm und landet direkt auf einem Schnellboot. „In **Just Cause 2** gibt es über 100 Fahrzeuge. Wir wollen dem Spieler möglichst viel Abwechslung bieten, deshalb unterscheiden sich die Vehikel in der Steuerung deutlich voneinander", erklärt der Avalanche-Mitarbeiter. Nachdem wir eine Spritztour durch herrlich dargestelltes Wasser bestaunen durften, bügelt Rico mit dem Boot über eine Sprungschanze direkt hinein ins feindliche Lager. Johansson schafft es binnen zwei Minuten, das absolute Chaos anzurichten: Gasflaschen sausen brennend durch die Luft, Funkmasten brechen in sich zusammen und mächtige Explosionen lassen die Erde erzittern. Das verwundert nicht, schließlich ist Rico bis an die Zähne bewaffnet und schleppt von Granaten über Raketenwerfer bis hin zu Sprengladungen alles Mögliche mit sich herum. Am meisten beeindruckt hat uns aber der Greifhaken. Durch ihn sind der Fantasie fast keine Grenzen gesetzt. Per Tastendruck schießt Rico ein Seil mit einem Enterhaken ab und kann sich so an nahezu jedes Objekt wie Hubschrauber oder Jeep heften. Noch schöner: Man kann damit auch andere Dinge miteinander verbinden. Zum Beispiel einen Soldaten mit einem davonfahrendern Laster. Da muss man ja auf böse Gedanken kommen … ❑



HERSTELLER: Avalanche Software **PUBLISHER:** Eidos **TERMIN:** 2. Quartal 2010
EINSCHÄTZUNG: ★★★★☆

REAKTIONEN DER REDAKTION

Sebastian Weber




Etwas enttäuscht war ich ja schon: Zu **Alan Wake** gab es zwar endlich neues Material, doch das sprengte mich wider Erwarten nicht weg. Die erhoffte **Duke**-Bombe platzte nicht – im Gegenteil, es gab gar nichts Neues – und die Ankündigung von **Crysis 2** war ein schlechter Witz. Dennoch: Die E3 bot jede Menge tolle Spiele und interessante, neue Technologien, was will man mehr.

Robert Horn



In etwa so habe ich sie mir vorgestellt, die gute, alte E3. Viele tolle Spiele, darunter sogar einige echte Kracher und Enthüllungen. Zwar war der ganz große Hammer nicht dabei, doch in meinen Augen hat die E3 im Ansehen kräftig Boden gutgemacht. Die gamescom muss sich wohl warm anziehen. Bitte, lieber Chef: Nächstes Jahr möchte ich wieder auf die E3 reisen!

Felix Schütz



So muss das sein! Während der E3 hab auch ich von früh bis spät die Websites abgegrast, um jeden Info-Fetzen mitzubekommen. Und endlich gab's auch wieder richtig feines Spielefutter, vor allem für Action- und Rollenspielfans. Haben Sie beispielsweise die Trailer zu **Mafia 2**, **Mass Effect 2**, **The Old Republic** oder **Alpha Protocol** gesehen? Beeindruckendes Spiele-Kino!

Wolfgang Fischer



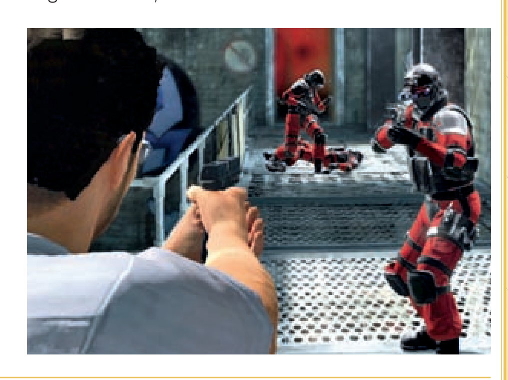
Hurra, die E3 ist wieder da! Als einer der Auserwählten, die sich das Spektakel live anschauen durften, war meine Freude über die „Wiedergeburt" der Messe natürlich doppelt so groß. Am meisten hat mich die Qualität der Spiele überrascht. Sieht man mal vom Nintendo-Hintergrundrauschen ab, gab's fast ausschließlich erstklassige, optisch beeindruckende Titel für Konsole und PC zu sehen.

SEHENSWERTER TRAILER

ALPHA PROTOCOL

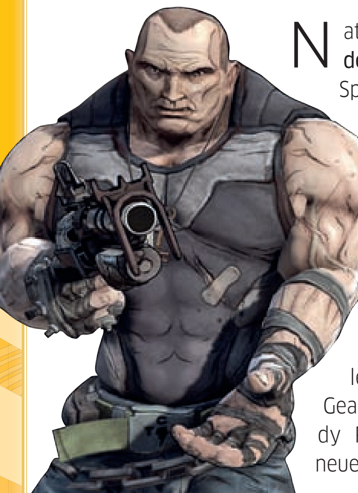
Das etwas andere Rollenspiel von Sega präsentierte sich auf der E3 quicklebendig. Unter dem Motto „Your weapon is choice", grob übersetzt „Deine Waffe ist die Wahlmöglichkeit", zeigte das Agenten-RPG, mit welcher Fülle an Möglichkeiten Spieler bei der Erfüllung ihrer Aufträge zu Werke gehen können. Passend dazu gibt es ein wunderbar stimmungsvolles Filmchen, das ebendiese Aspekte spektakulär in Szene setzte. Wer genug hat von Elfen, Orks oder Raumschiffen, sollte dieses Rollenspiel im Auge behalten.

Zwar wirkt das Spiel in der E3-Präsentation streckenweise recht actionlastig, dennoch soll der Rollenspiel-Teil im Vordergrund stehen: mit Vielseitigkeit in der Vorgehensweise oder Gesprächsoptionen im Stile von **Mass Effect**. Ein Shooter wird **Alpha Protocol** definitiv nicht. Wir meinen: ungewöhnlich, könnte aber heiß werden. ❑

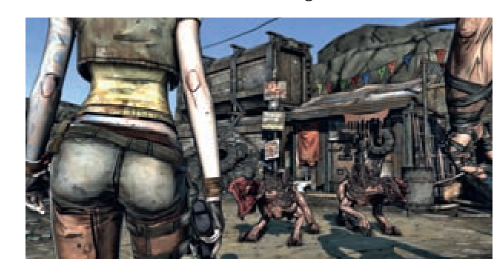


HERSTELLER: Obsidian Entertainment **PUBLISHER:** Sega **TERMIN:** Oktober 2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★★☆

BORDERLANDS



Natürlich war **Borderlands**, das Spiel mit den unzähligen Waffen, ebenfalls auf der E3 vertreten. Denn nicht ohne Stolz wollten die Entwickler, allen voran Gearbox-Chef Randy Pitchford, ihren neuen Grafikstil präsentieren. Denn wo vorher nur Durchschnitts-Optik regierte, flackert jetzt ungewöhnliche, aber schicke Cel-Shading-ähnliche Grafik (die Entwickler nennen sie Concept-Art Style) über den Bildschirm. Viel Neues gab es ansonsten nicht vom Open-World-Shooter zu berichten. Haben wir schon erwähnt, dass es über 500.000 Waffen gibt? ❑



HERSTELLER: Gearbox Software **PUBLISHER:** 2k Games **TERMIN:** Oktober 2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★☆☆

VORFREUDE GEDÄMPFT

BIOSHOCK 2

Der zweite Besuch in der Unterwasserstadt Rapture bekommt einen neuen Protagonisten. Dieses Mal steigen Sie in den Taucheranzug eines Big Daddys und legen sich mit Ihrem weiblichen Pendant, einer Big Sister, an. Auf der E3 beleuchteten die Entwickler den Mehrspielermodus und zeigten Szenen der Einzelspielerkampagne. Die kamen allerdings nicht überall gut an: Denn Sie beschützen des Öfteren die kleinen Little Sisters bei der Suche nach der Droge Adam. Ähnliche Szenen gab es bereits gegen Ende des Vorgängers und ausgerechnet diese wurden von Fans häufig kritisiert. Dass **Bioshock 2** fantastisch wird, bezweifeln wir nicht – doch ob es wieder die bahnbrechende Wucht des ersten Teils besitzt, sei mal dahingestellt. ❑



HERSTELLER: 2K Marin **PUBLISHER:** 2k Games **TERMIN:** 30.10.2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★★☆

NEED FOR SPEED: SHIFT

Eines der wenigen Rennspiele auf der diesjährigen E3 war **Need for Speed: Shift**. Für viele Spieler weltweit galt die Serie bislang als ausgelutscht, es fehlte an neuen Ideen und Impulsen. Das soll sich mit diesem Teil ändern.

Die Entwickler setzen dabei auf weit mehr Realismus als in den Vorgängern. Die Innenansicht der wunderschön nachgebauten Rennboliden hat dabei besonders viel Aufmerksamkeit erhalten. Auf jedes noch so kleine Detail wurde aufs Genaueste geachtet, um die Spieler möglichst realitätsnah ins Geschehen zu versetzen. Auf der E3 gab es zwar „nur" ein paar neue Spielszenen zu sehen, doch die zeigten, wohin die **NfS**-Reise gehen soll: weg von den bisherigen illegalen Straßenrennen mit aufgemotzten Flitzern, hin zu realistischen Autorennen, die den Fahrer in den Mittelpunkt stellen. So behindern G-Kräfte und derbe Kollisionen die Sicht und machen den Piloten benommen. **Need for Speed: Shift** verspricht spannend zu werden! ❑



HERSTELLER: Slightly Mad Studios
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 3. Quartal 2009
WERTUNG: ★★★☆☆

LUSTIGSTES GADGET DER MESSE

R.U.S.E.

Ein erfreutes Grinsen machte sich in unserem Gesicht breit, als wir vor Ort auf der E3 eine Präsentation des Echtzeitstrategiespiels **R.U.S.E.** von Ubisoft besuchten. Denn die Entwickler stellten ihren Titel auf einem riesigen Touchscreen-Tisch namens Intuiface vor. Das passt natürlich wunderbar, denn **R.U.S.E.** steckt Sie in die Rolle eines Generals, der auf einer großen strategischen Karte seine Züge plant.

Die Besonderheit: Sie dürfen auf den gigantischen Schlachtfeldern ähnlich wie bei **Supreme Commander** so weit in die Höhe zoomen, dass alle Einheiten nur noch symbolisch dargestellt werden. Außerdem können Sie Ihren Gegner mit fiesen Finten in Fallen locken.

Auch wenn wohl kaum ein Spieler weltweit **R.U.S.E.** jemals mit einem solchen Tisch wie dem Intuiface spielen wird, die Idee ist dennoch klasse. Dafür gibt's von uns einen Award. ❑



Quelle: Intuiface.com

HERSTELLER: Eugen Systems
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2009
EINSCHÄTZUNG: ★★★☆☆

ÜBERRASCHENDSTE PC-ANKÜNDIGUNG

METAL GEAR SOLID: RISING



Solid Snake stattet dem PC endlich wieder einen Besuch ab – so lautete die Hoffnung. Bevor Sie sich nun vor Freude eine Flasche Sekt hinter die Binde kippen: Dies stimmt leider nicht ganz, denn die Aussage scheint sich nicht zu erfüllen. Statt in die Rolle von Solid Snake, dem bisherigen Helden der **Metal Gear Solid**-Reihe, schlüpfen Sie im neuesten Ableger **Rising** in die Haut von Raiden, einem anderen bekannten Charakter der Serie. Durch den Wechsel des Protagonisten scheint der Fokus etwas vom bisherigen Stealth-Schwerpunkt weg, hin zu Action zu gehen. Wann der neue **Metal Gear Solid**-Teil erscheint, dazu schweigt Hideo Kojima bislang, er machte uns nur die Freude, den Titel tatsächlich auch für den PC anzukündigen. **Metal Gear Solid 4** blieb uns vergangenes Jahr ja leider verwehrt und zog lediglich PS3-Besitzer in seinen Bann. ❑



NEULAND PC?

Capcom hat sich in letzter Zeit als ehemaliger Konsolenprofi vorbildlich auch auf dem PC präsentiert und glänzte mit sehr guten Umsetzungen seiner Spiele. Dürfen wir dies nun vielleicht auch von Konami erwarten? Denn abseits der jährlichen Fußballoffensive mit **PES** scheuten sich die Japaner bisher, die sperrige Rechenkiste zu bedienen. Wir hoffen das Beste.

HERSTELLER: Kojima Productions
PUBLISHER: Konami
TERMIN: nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG: nicht möglich

SUPREME COMMANDER 2

Enorm viele Einheiten, riesige Einsatzgebiete und leider auch eine grauenhafte Performance – das machte **Supreme Commander** aus. Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, zeigte auf der E3, dass **Supreme Commander 2** so manches besser macht. Noch immer stehen Massenschlachten im Fokus, außerdem dürfen Sie nach wie vor die Kamera wild hin- und herzoomen. Doch das alles lief trotz des Pre-Alpha-Status der gezeigten Version ruckelfrei. Am Spielablauf ändert sich natürlich nur wenig, das strategische Überrennen Ihres Gegners steht noch immer im Vordergrund. Dazu stehen Ihnen über 25 experimentelle Waffen zur Verfügung. Ob Sie Infanteristen mit einer riesigen Kanone über die Karte schießen oder ein Roboter-Godzilla Ihre Gegner brutzelt, alles ist möglich. Um solche Waffen freizuschalten, müssen Sie im Kampf Punkte verdienen, mit denen Sie im Techtree Upgrades oder neue Einheiten freischalten. Das klingt alles nach kniffliger Echtzeit-Strategie. Wann **Supreme Commander 2** erscheint, ist ungewiss, bisher lautet die vage Aussage 2009. ❑

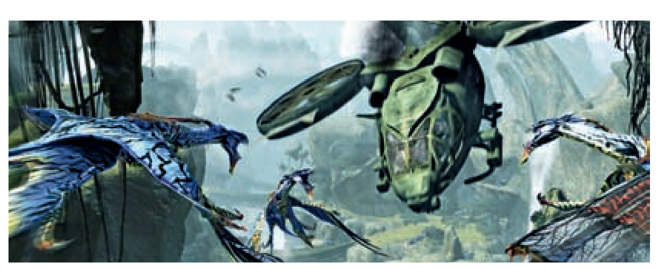


HERSTELLER: Gas Powered Games
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 2009
EINSCHÄTZUNG: ★★★☆☆

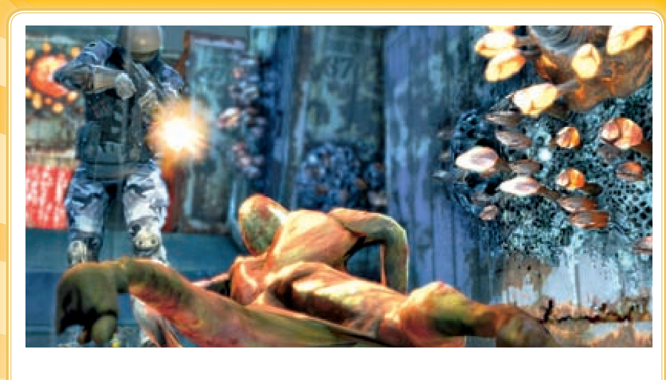
LANGWEILIGSTE PRÄSENTATION DER E3

JAMES CAMERON'S AVATAR

Wenn ein Star-Regisseur das Spiel zu seinem neuesten Werk – das nebenbei bemerkt der teuerste Film aller Zeiten sein soll – vorstellt, geht man davon aus, dass er dies mitreißend hinbekommt. Nicht so James Cameron. Eine halbe Stunde lang stand der **Terminator**-Erfinder auf der Bühne, schwafelte vor sich hin und zeigte nichts außer dem Titelschriftzug von **Avatar**. Toll! Das Spiel selbst versetzt Sie in die Lage, die Welt Pandora zu erkunden und den Konflikt zwischen dem Volk Na'vi und dem Raumfahrt-Konsortium RDA auszufechten. Verschiedene Waffen und Fahrzeuge sowie ein Charakter, dessen Fähigkeiten Sie ausbauen dürfen, sollen das Action-Adventure spannend machen. **Avatar** erscheint erst im Dezember und sticht dann hoffentlich aus der Masse der vielen, wenig rühmlichen Filmumsetzungen heraus. Der gleichnamige Film startet übrigens am 17. Dezember. ❑



HERSTELLER: Ubisoft
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: Dezember 2009
EINSCHÄTZUNG: ★★★☆☆



SINGULARITY

Viel Neues gab es zu Raven Softwares Zeitmanipulations-Shooter **Singularity** nicht zu sehen. Abermals zeigten die Entwickler, wie Sie im Verlauf des Abenteuers die Zeit manipulieren können, um sie für Ihre Zwecke zu nutzen, sei es, dass Sie Dinge beziehungsweise Gegner altern lassen oder verjüngen. Daneben stellte man in Aussicht, dass auch der Mehrspielermodus um den Aspekt der künstlichen Zeitverschiebung herumgebaut wird. Wie dies genau aussieht, das behielten die Entwickler für sich, sprachen aber von „compelling modes", also von fesselnden Spielmodi. Das versprechen Entwickler natürlich immer wieder sehr gerne, doch wir könnten es uns schon recht spaßig vorstellen, mit Teamkameraden auf Zeitreisenden-Jagd zu gehen oder Ähnliches. Wann **Singularity** erscheint, verriet man indes nicht, versprach aber, dass es noch in diesem Jahr so weit sein soll. ❑

HERSTELLER: Raven Software
PUBLISHER: Activision
TERMIN: 2009
EINSCHÄTZUNG: ★★☆☆☆

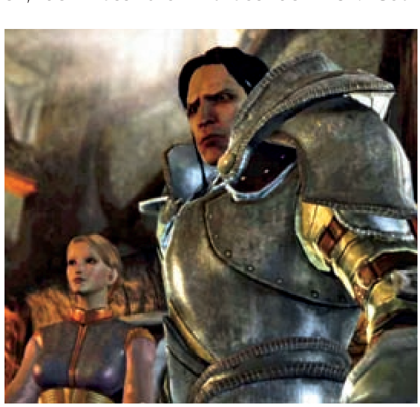

AB JULI
WIRST DU DIE WELT
MIT ANDEREN AUGEN
SEHEN.



ZENSURGEFAHR

DRAGON AGE: ORIGINS

Das wohl erwachsenste und brutalste Rollenspiel, das Bioware (**Mass Effect**, **Star Wars: Knights of the Old Republic**) bisher in Entwicklung hatte. Besser lässt sich **Dragon Age: Origins** wohl kaum beschreiben. Entsprechend hart kamen auch die beiden Videos daher, die Publisher Electronic Arts im Rahmen der E3 zeigte. Da sieht man muskulöse Kerle in glänzenden Rüstungen, die sich mit ihren Schwertern perfekt auf die Musik von Marilyn Manson choreographiert durch Monsterhorden schnetzeln. Blut spritzt, Kreaturen schreien, der Bass brummt aus der Box. Gut aufeinander abgestimmte Gewalt, sowohl auditiv als auch optisch. Ob das den deutschen Jugendschützern am Ende nicht vielleicht zu hart ist, muss sich noch zeigen. Doch EA rechnet schon jetzt eindeutig mit einer Altersfreigabe für erwachsene Spieler. Über die Qualität des Spiels selbst muss man sich bei den Rollenspielexperten von Bioware wohl kaum Gedanken machen. Los geht das Gewalt-Epos am 20. Oktober. ❑





HERSTELLER: Bioware **PUBLISHER:** Electronic Arts **TERMIN:** 20.10.2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★★★★



UNGEWÖHNLICHER GRAFIKSTIL

THE SABOTEUR

Entwickler Pandemic hat sich in den letzten Monaten keinen guten Namen gemacht. Sowohl **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** als auch **Mercenaries 2: World in Flames** waren eher mittelmäßige Titel. **The Saboteur** dagegen könnte ein solider, wenn nicht sogar guter Schleich-Shooter im Zweiten Weltkrieg werden. Sie schlüpfen in die Rolle eines Widerständlers in Paris, der – wie es der Titel vermuten lässt – Einrichtungen der Reichskräfte sabotiert. Auf der E3 zeigte Pandemic einen Einsatz, bei dem Sie ein Benzinlager der Deutschen sprengen – inklusive anschließender Flucht, an deren Ende der Held in einem Bordell untertaucht. Das Gezeigte wirkte anfangs taktisch und überlegt, dann actionreich und flott inszeniert, sodass man davon ausgehen kann, dass **The Saboteur** für einige Abwechslung sorgen könnte. Paris ist zudem – ganz Open-World-typisch – frei begehbar, sowohl in den Straßen als auch auf den Dächern der Häuser, und bietet so jede Menge Raum für verschiedene Vorgehensweisen. Optisch weiß Pandemics Action-Adventure ebenfalls zu überzeugen, denn es setzt auf einen coolen Mix aus Schwarz-Weiß-Look mit bunten Elementen. Klingt alles gut und sieht auch vielversprechend aus, bleibt nur zu hoffen, dass Pandemic am Ende nicht wieder ein lieblos zusammengeschustertes Spiel abliefert, dem schnell die Luft ausgeht. ❑

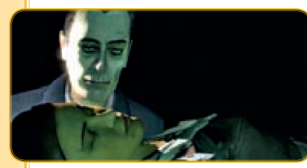


HERSTELLER: Pandemic **PUBLISHER:** Electronic Arts **TERMIN:** 2009 **EINSCHÄTZUNG:** ★★☆☆☆

SCHMERZLICH VERMISST!

Einige Firmen und deren Spiele trafen wir nicht auf der E3. Wo sind diese Titel geblieben?

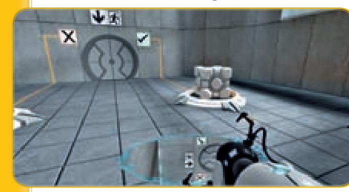
● **HALF-LIFE 3**



Der Shooter, auf den wohl die gesamte Spielewelt wartet, wurde bisher noch nicht einmal angekündigt. Unklar ist auch, ob Valve seinem Episodenformat treu bleibt und einfach eine **Episode Three** veröffentlicht oder gar ein komplett neues Spiel entwirft. Wie dem auch sei, um Gordon Freeman ist es enttäuschend still geworden. Stattdessen beschäftigt sich Valve lieber mit seiner neuen Lieblingsmarke **Left 4 Dead** – mehr dazu auf Seite 44.

● **PORTAL 2**

Nachdem versehentlich ans Licht kam, dass schon am Nachfolger des Überraschungserfolgs **Portal** gewerkelt wird, hatten wir gehofft, auf der E3 endlich neues Material zu dem ungewöhnlichen, kreativen Spiel erleben zu dürfen. Wie hieß es im Vorgänger so schön: „The cake is a lie"; deswegen: Pustekuchen! Valve hält sich bedeckt und lässt alle Portalkanonen-Freunde weiter warten.



● **BLIZZARD**

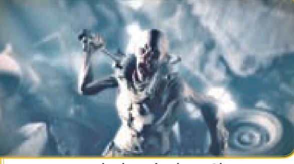
Auf der E3 gab es von **Starcraft 2** und **Diablo 3** keine Spur, ganz zu schweigen von Blizzards neuem, bisher noch unangekündigten MMO. Klar, die Jungs machen ja auch im August ihre eigene Veranstaltung, die Blizzcon. Dort wird es dann sicherlich spannende Neuigkeiten geben.

● **MAX PAYNE 3**

Bis vor Kurzem gab es außer einem schnöden Bildchen nichts zum dritten Teil der legendären Serie. Auf der E3 gab es vonseiten Rockstars nichts zum Shooter. Inzwischen sind im Internet allerdings einige Bilder einer amerikanischen Spielezeitschrift aufgetaucht, die viele Fans vor den Kopf stoßen: Darin präsentiert sich Max mit Glatze und Unterhemd in tropischer Umgebung. Mehr Informationen gibt es auf Seite 12!

● **RAGE**

Ebenso wie Blizzard machte sich auch id Software auf der E3 rar. Dabei werkeln die Urgesteine der Branche doch an zwei brandheißen Titeln! Einer davon nennt sich **Rage**, ein postapokalyptischer Shooter mit Fahreinlagen. Auf der E3 gab es dazu keine Infos.



● **DOOM 4**

Fakt ist, dass id Software an **Doom 4** werkelt. Viel mehr ist allerdings nicht bekannt. Und auch auf der E3 gab es zu diesem Titel keinerlei Informationen. Dabei hätten wir zu gerne erste Bilder von dem schaurigen Shooter gesehen!

● **GUILD WARS 2**

Schon vor zwei Jahren wurde der Nachfolger zu **Guild Wars** angekündigt. Seitdem ist es um die Entwickler still geworden. Zu schade, zählt **Guild Wars** doch immer noch dank des erstklassigen PvP-Systems zu den beliebtesten Rollenspielen der Welt.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Für die großen drei Konsolenhersteller Sony, Microsoft und Nintendo war die E3 2009 eine Messe der Hardware-Ankündigungen. Obendrein wurden einige leckere Exklusivtitel gezeigt. Doch auch seitens der Third-Party-Entwickler wurde eine enorme Bandbreite guter bis genialer Spiele geboten. Auf den Next-Gen-Konsolen werden Shooter-Fans mit **Wolfenstein**, **Crysis 2**, **Singularity**, **Homefront**, **Brink**, **Army of Two: 40th Day**, **Battlefield: Bad Company 2** oder **Aliens vs. Predator** bedient und auch Autonarren wurde dank **Split/Second**, **Blur**, **Colin McRae Dirt 2** und **Need for Speed: Shift** einiges geboten. Obendrein dürfen sich Konsoleros auf das Rock-Actionspiel **Brütal Legend** und auf **Dantes Inferno** freuen. Und das ist gerade mal die Spitze des E3-Spiele-Eisberges! ❑

SONY

PLAYSTATION 3™

Die große Hardware-Neuigkeit der Sony-Pressekonferenz wurde bereits im Vorfeld bekannt: die PSP Go. Anders als ihre Vorgänger kommt sie ohne UMD-Laufwerk, dafür aber mit 16 Gigabyte Flash-Speicher daher. Sie ist deutlich kleiner geworden und besitzt einen cleveren Slider-Mechanismus. Doch eine Hardware-Ankündigung blieb überraschend: Sonys neuer Motion-Controller. Der funktioniert prinzipiell wie die Wii-Fernbedienung, wird aber zusätzlich von der Webcam PlaystationEye erkannt, was für enorme Präzision sowie echte Erkennung der Position im Raum sorgt. Die Tech-Demos beeindruckten und machten Lust auf mehr. Schon im Frühjahr 2010 soll das Teil erscheinen. Spiele gab es ebenfalls in rauen Mengen: **Metal Gear Solid: Peace Walker** und **Gran Turismo** für PSP sowie **God of War III**, **Heavy Rain**, **Ratchet & Clank: Crack in Time**, **Metal Gear Solid: Rising** sowie den 256-Spieler-Shooter **MAG** für PS3. Schönster Titel war jedoch **The Last Guardian**, wo ein kleiner Junge zusammen mit einer riesigen Mischung aus Drache, Vogel, Hund und Ratte durch eine geheimnisvolle Spielwelt wandert. Das klingt albern, sorgte aber für pure Gänsehaut! ❑





MICROSOFT

XBOX 360

Microsofts E3-Pressekonferenz war eindeutig die beste Show der Messe. Anstatt langweiliger Zahlen zeigte man ausschließlich Spiele und Promis. Für **Rock Band Beatles** zerrte man Yoko Ono, Olivia Harrison, Paul McCartney und Ringo Starr auf die Bühne und Tony Hawk stellte sein neues Spiel mitsamt Skateboard-Controller vor. Die Exklusivtitel konnten überzeugen. **Alan Wake** besitzt so viel Atmosphäre wie erhofft, **Halo: ODST** macht einen soliden Eindruck, **Forza 3** scheint der feuchte Traum eines jeden Auto-Narren zu sein und ein neues **Halo** und **Metal Gear Solid** wurden ebenfalls angekündigt. Obendrein gibt es viele neue Xbox-Live-Features, etwa Last.fm, Twitter, Facebook und Full-HD-Video-Streams. Der Höhepunkt der Show war jedoch **Project Natal**. Durch Sensoren, Kamera und Mikro können damit Spieler ohne zusätzliche Controller direkt mit Spielen interagieren. Die Tech-Demos begeisterten. Nur Peter Molyneux nervte mit einem unglaubwürdigen virtuellen Bengel namens Milo. Aber so kennen wir unseren Peter: stets etwas zu visionär. ❑

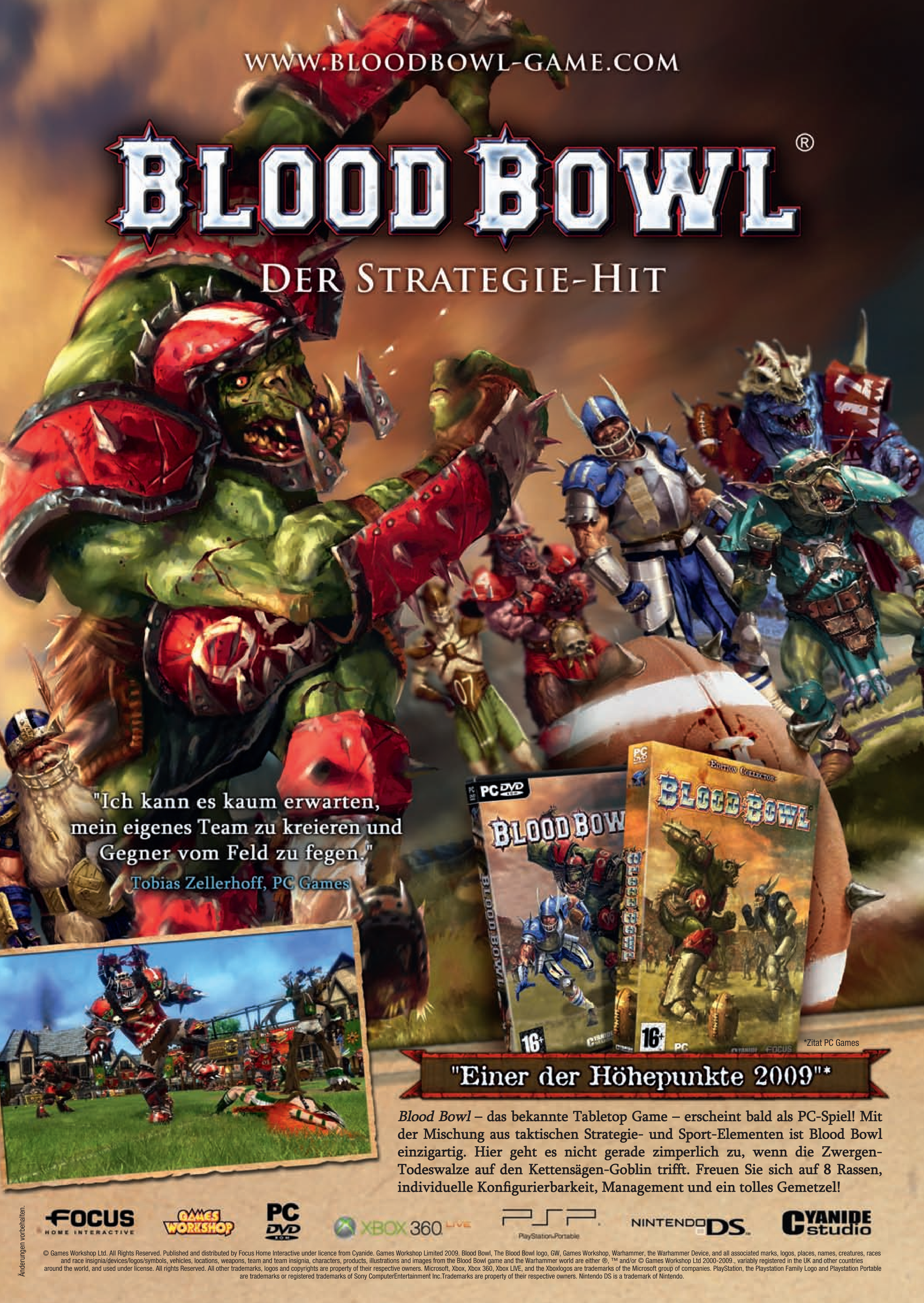


NINTENDO

Wii™

Nach 50 Minuten gepflegter Langeweile und gelegentlichen Fremdschämens zündete Nintendo auf der E3-Pressekonferenz endlich die erwartete Bombe. **Mario Galaxy 2** sowie ein neues **Metroid** von Team Ninja erscheinen für Wii! Außerdem bestätigte Shigeru Miyamoto, dass man an einem neuen Wii-**Zelda** arbeitet, das mit etwas Glück noch 2010 erscheint und das Wii-MotionPlus-exklusiv sein könnte. Die neue Sensor-Hardware wurde ebenfalls gezeigt. Sie funktioniert! Endlich kann die Wii also das, was alle von ihr erwarten. Zusätzlich gab es einen Ausblick auf den Vitality Sensor für die Wii. Der misst dank Fingerclip den Puls, die Atemfrequenz und den Stress des Spielers. Anwendungsmöglichkeiten? Fehlanzeige! Immerhin gab es am Nintendo-Stand nicht nur die klassischen Casual-Titel wie **Wii Sports Resort** oder **Wii Fit Plus**. Auch das neue **Super Mario Bros. Wii** – ein simples Koop-Hüpfspiel – sowie einige wirklich erwachsene Games waren spielbar. Doch warum mussten hier Dritthersteller ran? Immerhin machten **Dead Space Extraction**, **Resident Evil: Darkside Cronicles** und **Silent Hill: Shattered Memories** einen soliden Eindruck. Der DS wurde nicht vergessen. Ein neues **Zelda**, Download-Games für den neuen DSi, **Golden Sun** sowie eine Unzahl cleverer Third-Party-Games unterstreichen Nintendos Dominanz im Handheld-Sektor. ❑




WWW.BLOODBOWL-GAME.COM
BLOOD BOWL®
DER STRATEGIE-HIT
"Ich kann es kaum erwarten, mein eigenes Team zu kreieren und Gegner vom Feld zu fegen."
Tobias Zellerhoff, PC Games
PC DVD
BLOOD BOWL
EDITION COLLECTOR
16+
*Zitat PC Games
"Einer der Höhepunkte 2009"*
Blood Bowl – das bekannte Tabletop Game – erscheint bald als PC-Spiel! Mit der Mischung aus taktischen Strategie- und Sport-Elementen ist Blood Bowl einzigartig. Hier geht es nicht gerade zimperlich zu, wenn die Zwergen-Todeswalze auf den Kettensägen-Goblin trifft. Freuen Sie sich auf 8 Rassen, individuelle Konfigurierbarkeit, Management und ein tolles Gemetzel!
FOCUS HOME INTERACTIVE
GAMES WORKSHOP
PC DVD
XBOX 360 LIVE
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS
CYANIDE studio
Änderungen vorbehalten.
© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xboxlogos are trademarks of the Microsoft group of companies. PlayStation, the Playstation Family Logo and Playstation Portable are trademarks or registered trademarks of Sony ComputerEntertainment Inc.Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



Von: Jürgen Krauß

Ein alter Bekannter sorgt für eine der größten Überraschungen auf der E3. Sam Fisher ist zurück!

Splinter Cell: Conviction

Der berühmteste Spiele-Agent der Welt macht endlich wieder von sich reden! Wir hörten ihm zu, fassten ihn an und ließen uns von seinen Schöpfern auf der E3 in Los Angeles alles über ihn erzählen …

Ein kurzer Rückblick: Im Jahr 2002 schickte die Geheimdienstorganisation Third Echelon eine neue Geheimwaffe ins Rennen gegen den Terrorismus: Agent Sam Fisher. Sam ist ein Meister des Schleichens, des Infiltrierens, des lautlosen Tötens und der modernen Computerspiele-Unterhaltung. Die ersten Nachfolger waren schnell zusammengeschustert und auch wenn die Serie mit der Zeit ein kleines bisschen an Spielwitz verlor, war das grün leuchtende Nachtsichtgerät Fishers unter Spielern schnell ein untrügliches Zeichen für unterhaltsame Schleichshooter-Action. Nachdem 2006 der vorerst letzte Serienteil erschien, folgte kurz darauf eine Ankündigung, die hartgesottenen Fisher-Fans den Angstschweiß auf die Stirn trieb: Die für 2007 angepeilte Fortsetzung **Splinter Cell: Conviction** wollte den Vorzeige-Agenten in ein ganz anderes Licht rücken –



FALLBEISPIEL | Gegner, die zu nahe am Fenster stehen, setzt Sam ganz locker außer Gefecht.

ICH HAB DA MAL 'NE FRAGE | Informationen sind Sams Tagesgeschäft – und dieser Herr weiß etwas.

heruntergekommen, verzweifelt, skrupellos. Das wollte so gar nicht zu Herrn Fisher passen, machte uns aber neugierig. Nur wurde leider erst einmal nichts draus, Fisher zog sich aus der Öffentlichkeit zurück und ließ nichts, aber auch wirklich gar nichts von sich hören. Jetzt, zwei Jahre und einen kompletten Neuanfang später, tritt er wieder ins Rampenlicht und zeigt uns deutlich und eindrucksvoll, wo die Splinter Cell-Reise wirklich hingeht. Doch um das zu erklären, müssen wir etwas ausholen.

Die Hintergrundgeschichten der ersten drei Serienteile lassen sich relativ knapp zusammenfassen: Agent Sam Fisher kämpft im Auftrag von Third Echelon (später auch der amerikanischen Geheimdienstorganisation NSA) gegen das Böse auf der Welt.

Zu Beginn von Teil 4 kommt Fishers Tochter bei einem mysteriösen Autounfall ums Leben, was den Agenten völlig aus der Bahn zu werfen droht. Um ihn auf andere Gedanken zu bringen, schleust ihn sein Auftraggeber bei der NSA als Doppelagent bei der John Brown's Army ein. Da der Spion den Tod seiner Tochter aber einfach nicht verkraften kann, ist an keiner Stelle im Spiel so ganz klar, wie Fishers eigentliche Motive aussehen. Um das zu unterstreichen, bleibt es in Double Agent dem Spieler selbst überlas-

LEBENSLAUF EINES AGENTEN

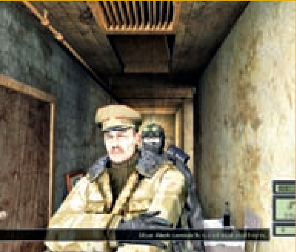
Sam Fisher steht vor seinem fünften Abenteuer. Wir erläutern, welche Abenteuer der Geheimagent mit dem Nachtsichtgerät schon erlebt hat.

Als Schleichexperte Sam Fisher reisen Sie in Tom Clancy's Splinter Cell um den ganzen Globus und verfolgen den georgischen Präsidenten Nikoladze, der in Aserbaidschan einmarschieren will. Im Auftrag der Geheimbehörde Third Echelon kommen Sie einer Verschwörung in der CIA auf die Spur und retten die Welt vor einer Atombombe, die Nikoladze kontrolliert. Splinter Cell begeisterte mit verschiedenen taktischen Lösungsmöglichkeiten und einem großen Ausrüstungsarsenal.



GETESTET IN	3/2003
WERTUNG	90%

Präsident Nikoladze ist bezwungen, doch ein anderer Schurke versucht, mit Atomraketen die Welt zu terrorisieren. Im Splinter Cell Mission-Pack jagen Sie das Programmierer-Genie Phillipp Masse bis zum Showdown in einem russischen Atom-U-Boot. Leider fehlt dem Add-on die spannende Atmosphäre des ersten Teils. Es gibt keine Zwischensequenzen und die drei Karten der Mini-Kampagne sind von Beginn an anwählbar.



GETESTET IN	3/2004
WERTUNG	78%

Im zweiten Teil der Splinter Cell-Serie stationieren die USA Truppen in Osttimor und stoßen auf Widerstand. Anführer der Guerilla-Bewegung ist Suhadi Sadono, der bei einem Überfall auf die US-Botschaft in Djakarta unzählige Geiseln nimmt. Fisher infiltriert zu Beginn von Pandora Tomorrow das Gebäude. Seine Reise führt ihn später nach Paris und schließlich auf einen Zug nach Nizza, wo er die Machenschaften eines Ex-CIA-Mitarbeiters aufdeckt.



GETESTET IN	5/2004
WERTUNG	90%

Die Ängste der westlichen Länder werden in Chaos Theory Wirklichkeit: Nordkorea besitzt Atomwaffen und scheut sich nicht, sie einzusetzen. Als ein amerikanischer Flugzeugträger von Raketen getroffen in Flammen aufgeht, rüsten sich die USA zum Gegenschlag. Nur die NSA glaubt an eine Verschwörung, bei der Nordkorea als Sündenbock benutzt wird. Natürlich soll Sam Fisher die Sache aufklären, zum ersten Mal sogar mit einem Messer bewaffnet.



GETESTET IN	5/2005
WERTUNG	86%

Sam Fisher hat es schwer. In Double Agent wird er zum namensgebenden Doppelagenten, der gleichzeitig für die NSA und die terroristische John Brown's Army arbeitet. Grund dafür ist der tragische Tod seiner Tochter, der Fisher völlig aus der Bahn wirft. In den Missionen muss sich der Agent nun entscheiden, wessen Ziele er erfüllt und wessen Vertrauen er erringen will. In der PC-Version fehlten viele Inhalte aus den Konsolenfassungen.





GETESTET IN	1/2007
WERTUNG	81%

INTERVIEW MIT **MAXIME BÉLAND**

„Man will im Spiel nicht schwach sein, das ist man schon im richtigen Leben.“

PC Games: Wir haben alle noch die E3-Demo von 2007 im Kopf: Sam Fisher hatte langes, zerzaustes Haar und es ging bei der Spielmechanik darum, sich in der Menge zu verstecken und öffentliche Plätze zu nutzen, um den Gegnern auszuweichen. Wieso habt ihr das aufgegeben und etwas ganz Neues gemacht?



Maxime Béland (links), Kreativ-Direktor von **Conviction**, mit unserem E3-Redakteur Sebastian Stange.

Béland: „Wir wollten weiter darauf aufbauen, was **Splinter Cell** für uns bedeutet. Wir nutzen im Grunde die gleiche Technik und eine Menge von den Spielmechaniken, die man schon zuvor gesehen hat. Wir wollten nur sichergehen, dass es zur Serie passt. Es ist jetzt ein bisschen mehr Action, aber das Schleichen im Schatten und die Gadgets sind zurück. Wir wollen dem Spieler die Möglichkeit geben, Sam Fisher sein zu dürfen.“

PC Games: Was ihr bei der Pressekonferenz gezeigt habt, war sehr viel intensiver und actionreicher, aber alles wirkt jetzt etwas weniger spannend als früher. Machen die neuen Gameplay-Elemente wie die „Mark & Execute“-Funktion das Spiel nicht zu einfach, weil man nur im Schatten auf die Gegner warten muss?

Béland: „Nein, erstens beherrschen wir unser Spiel mittlerweile ziemlich gut und natürlich war es auch nur eine Demo, in der alles perfekt funktionieren musste. Das Spiel ist definitiv nicht zu leicht. Für uns war es wichtig, die Vorstellung zu vermitteln, dass man wirklich Sam Fisher ist. Und Sam ist der beste Geheimagent der Welt, er muss schnell und brutal agieren. Er versteckt sich ja nicht, weil er schwach ist, sondern weil ihm das einen Vorteil seinen Feinden gegenüber verschafft. Darüber haben wir uns bei der Entwicklung viele Gedanken gemacht. Wir wollen eine etwas andere Art von Schleichspiel machen. Normalerweise zwingen einen diese Spiele dazu, langsam und schwach zu sein, das wollen wir nicht. Man will im Spiel nicht schwach sein, das ist man schon im richtigen Leben. Und mit dem „Mark & Execute“-Feature können wir das spielerisch umsetzen. Es ist wie in einem Film, in dem der Held nur kurz einen Blick in den Raum wirft und anschließend zwei, drei Bösewichte umlegt. Das ist supercool und wir geben dem Spieler die Möglichkeit, das auch zu tun. Man drückt aber nicht einfach nur einen Knopf, um zu gewinnen, sondern man muss beobachten und sich vorbereiten, um in die richtige Position zu kommen, weil eine Waffe ja nicht durch Wände schießen kann. Erst wenn man Sichtkontakt mit allen markierten Feinden hat, kann man sie außer Gefecht setzen.“

PC Games: Der Übergang von der Szene in der Toilette zum Herrenhaus sah schon sehr hübsch aus, ihr habt euch da grafisch mächtig ins Zeug gelegt. Waren diese Filmchen alle in Ingame-Grafik?

Béland: „Es ist alles Ingame-Grafik; was wir allerdings machen, ist, dass wir Szenen aus der Ingame-Engine aufnehmen und dann später Effekte hinzufügen. Zum Beispiel die Szene, wo die Kamera rückwärts durch das Schlüsselloch aus dem Herrenhaus herausfährt.“

PC Games: So sehen also die Übergänge aus? Man sieht keinen Ladebildschirm oder dergleichen?

Béland: „Genau. Wir wollen das nicht! Bei unserem Spiel soll man immer im Geschehen sein. Ich weiß nicht, wie es bei euch ist, aber ich mag solche Ladebildschirme nicht. Wir wollen den Spieler immer in der Welt des Spiels halten. Dasselbe wollen wir mit den projizierten Filmen erreichen. Statt ein Stück zu spielen, eine Cut-Scene zu schauen und dann wieder zu spielen, wollen wir die Geschichte in Echtzeit weitererzählen.“

PC Games: Also wird es gar keine „Mission beendet“-Bildschirme geben? Kann man das Spiel durchspielen, ohne auch nur ein Mal ein Menü zu Gesicht zu bekommen?

Béland: „Das ist unsere Absicht. Wir wollen überhaupt keine Schnitte im Spiel haben. Mittels einer einzigen dynamischen Kameraeinstellung soll sofort von Cut-Scene zum Spiel gewechselt werden.“

PC Games: Und wie kriegt ihr das mit den Ladezeiten hin? Wird dann während der Zwischensequenzen geladen?

Béland: „Ja, genau. Wir lassen das Spiel laden, während eine Zwischensequenz abläuft.“

PC Games: Läuft das auf allen Plattformen so ab?

Béland: „Ja, auf dem PC und der Xbox 360 – für die PlayStation 3 entwickeln wir nicht.“

PC Games: Okay, zurück zum Spiel: Wie sieht es mit Handlungsfreiheit aus, werdet ihr da genug Möglichkeiten für den Spieler bereitstellen?

Béland: „Es ist ein wichtiger Teil von **Splinter Cell**, dem Spieler verschiedene Möglichkeiten zu geben. Und genau das wird auch bei **Conviction** der Fall sein. Wenn du also Gegner nicht töten willst, dann musst du das auch nicht.“

PC Games: Welche Umgebungen werden wir denn im späteren Spielverlauf noch zu Gesicht bekommen?

Béland: „Alles, was ich sagen kann, ist, dass es Sam nach Washington verschlägt.“

PC Games: Vielleicht ins Weiße Haus?

Béland: [überlegt kurz] „Nein, das musst du schon selbst herausfinden.“

PC Games: Wir haben uns sehr gefreut, dass **Splinter Cell** etwas Neues versucht. Ihr habt nicht nur ein paar frische Moves und Fähigkeiten eingefügt und gesagt, das war's ...

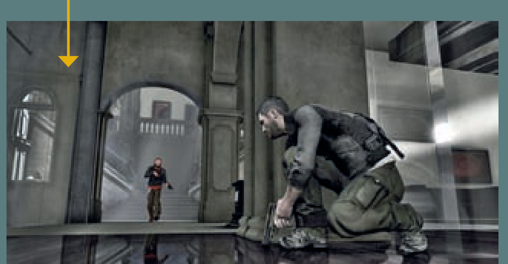
Béland: „Nicht viele Spiele-Entwickler nehmen heutzutage das Risiko auf sich, innovativ zu sein. Wir sehen viele Sequels, die zwar alle besser sind als ihre Vorgänger, aber sich nicht wirklich von ihnen unterscheiden. Wir wollen dem Spieler aber etwas Neues bieten, eine neue Herangehensweise an das Schleich-Genre und auch eine neue Art und Weise, eine Geschichte zu erzählen. Es gibt immer noch genug Raum für Innovation.“

PC Games: Wird es eine Möglichkeit geben, Sam Fisher dem eigenen Spielverhalten anzupassen, also seine Bewegungen oder Fähigkeiten aufzuwerten? Und kann man die Waffen auswählen, die man für eine Mission benutzen möchte, oder sind die im Rahmen einer fortschreitenden Geschichte vorgegeben?

Béland: „Das darf ich nicht beantworten. Ich kann nur sagen, dass es auf jeden Fall ein Voranschreiten im Spiel geben wird, auch was die Waffen betrifft.“

PC Games: Im Spiel wird es auch ein Feature namens „Last Known Position“ geben („Letzte bekannte Position“). Kannst du uns dazu etwas sagen?

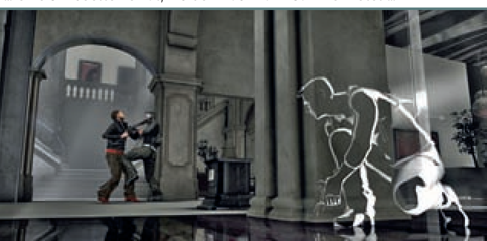
Béland: „Das ist so ähnlich wie in den Vorgängern, da konnte Sam pfeifen, um die Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Hier haben wir das etwas actionbetonter, du kommst also aus der Deckung, gibst ein paar Schüsse ab und verschwindest sofort wieder aus dem Blickfeld der Gegner. Deine letzte Position ist automatisch für die Gegner sichtbar. Diese werden die Stelle untersuchen, sodass du sie von einem Versteck aus überwältigen kannst.“



Sam wurde von der Wache entdeckt: Zeit, sich im Schatten zu verstecken ...



... eine Silhouette verrät, wo der Wachmann Sam vermutet ...



... doch der hat sich längst an den Feind angeschlichen – und schlägt zu.

ALLES NUR GEKLAUT?

Einem Kerl wie Sam Fisher Diebstahl zu unterstellen, liegt uns natürlich fern, immerhin ist er älter als die meisten hier vorgestellten TV- und Spielehelden. Aber Conviction erinnert uns da an etwas …



Altaïr, mittelalterlicher Meuchelmörder aus **Assassin's Creed (dt.)**, legt ein beachtliches akrobatisches Repertoire an den Tag. Der neue Sam Fisher klettert genauso schnell und geschickt durch die Landschaft – und bringt ebenso heimlich Leute um die Ecke.



Der ehemalige Spezialagent könnte fast als Auftragskiller durchgehen, ganz so wie Nummer 47 aus **Hitman (dt.)**. Nur tötet jener aus weniger persönlichen Motiven – meistens jedenfalls. Und ganz so einfallsreich beim Um-die-Ecke-Bringen ist Sam auch nicht.



Sucht man nach ähnlichen Charakteren wie Sam Fisher, muss man unter anderem auch im Geheimagentenbecken fischen. Von all den Möchtergern-James-Bonds ist die Ähnlichkeit mit Jason Bourne (**Das Bourne Komplott**) dabei am größten.



Zwar hat Sam Fisher mit Isaac aus **Dead Space (dt.)** nur sehr wenig gemein, jedoch erinnern das dunkle Setting, viel mehr aber noch die dynamisch eingeblendeten Menüs und Videoanrufe an Ubisofts neues Agentenabenteuer.



Auch die **Rainbow Six**-Reihe beinhaltet Spielelemente, die wir in ähnlicher Form in **Conviction** wiederfinden: So können die Anti-Terror-Einsatzkräfte, die wie Fisher dem Tom-Clancy-Universum entstammen, auch unter Türen hindurchlinsen und Gegner zum Abschuss markieren.



Sam Fisher und Jack Bauer sehen sich zwar nicht ähnlich, das Agentenszenario aus **24** erinnert dennoch stark an **Splinter Cell** – vor allem weil in beiden Serien die Protagonisten beim Kampf gegen Terroristen gerne mal gegen das Gesetz verstoßen.

sen, inwieweit er sich auf eine der beiden Seiten schlägt.

In der kommenden Fortsetzung erfährt Sam, dass seine Tochter gar nicht bei einem Unfall ums Leben kam, sondern auf heimtückische Weise ermordet wurde – und irgendwie hat sein ehemaliger Arbeitgeber dabei die Hände im Spiel. Vorbei die Zeit der ehrbaren Motive, vorbei der Kampf gegen den Terrorismus, jetzt geht es nur noch um Rache, um Überzeugung, um „Conviction" eben. Und das sieht man dem Protagonisten auch an: Sein Blick ist entschlossen, er wirkt wie einer, der ein klares Ziel verfolgt, der keine Befehle annimmt und keinerlei Rücksicht auf Verluste, Autoritäten oder Menschenleben nimmt. Reinstes Dynamit für Freunde explosiver Action-Schleich-Mischungen!

So ganz ohne Terrorismus geht es aber dann doch nicht: Parallel zu seinem persönlichen Rachefeldzug rettet Sam Fisher mal wieder die Welt vor gemeinen Bösewichten, die das Leben von Millionen Menschen bedrohen. Wie das genau aussieht oder sich in den Handlungsstrang einfügt, ist noch nicht bekannt, wir wissen derzeit nur, dass es unter anderem auch nach Washington geht.

Im Zuge der Spielemesse E3 erwies uns Kreativ-Direktor Maxime Béland die Ehre und demonstrierte uns einen kurzen Spielabschnitt – den gleichen, den wir auch im Rahmen der Microsoft-E3-Pressekonferenz zu Gesicht bekamen. Wir sahen dabei eine Szene auf einer ziemlich versifften Herrentoilette. Zwei Gestalten stehen an den Pissoirs, zwischen ihnen ist eines frei. Plötzlich stolpert ein Dritter hinzu und schlägt mit dem Kopf hart an die Wand über dem freien Pinkelbecken. Er sackt zu Boden, die Kamera fährt zurück und Sam Fisher tritt ins Bild. Der „Verunglückte" versucht aufzustehen, er hält eine Pistole in der Hand. Fisher greift seinen Arm, verdreht ihn so, dass die Knarre ins Leere feuert, und packt den Kerl anschließend an der Gurgel. „Wer hat meine Tochter umgebracht?", der Tonfall seiner Stimme verrät, dass er nicht zum Scherzen aufgelegt ist. Die Antwort „Ich werde dir überhaupt nichts erzählen!" gefällt dem Ex-Agenten offensichtlich gar nicht, denn in den folgenden Sekunden prügelt er den Typen durch die sanitäre Einrichtung wie andere einen Gummiball durch eine Squashhalle. Beim Gezeigten handelt es sich aber keineswegs um eine Zwischensequenz: Wie der Präsentator erläutert, sehen wir das Spiel, wie es wirklich ist. Ganz wie bei **Der Pate 2 (dt.)** können wir solch „unfreiwillige Informanten" nämlich brutal dazu überreden, mit Geheimnissen herauszurücken. Alles nur eine Frage der richtigen Argumente – im Beispielfall zieht das Ich-schlage-mit-deinem-Kopf-Spiegel-und-Waschbecken-kaputt-Argument am besten … Und kaputt geht bei solch einer Befragung so einiges, laut Entwicklerversprechen sogar alles. Aber auch wenn sich das letztendlich als leicht übertrieben herausstellen sollte, gingen in den vergangenen Sekunden zumindest Pissoir, Waschbecken, Spiegel und Klotür zu Bruch – immerhin!

Der Befragte ist überzeugt, Schauplatzwechsel: ein Gebäude auf Malta. Eine stimmungsvolle Kamerafahrt verschafft uns einen Überblick über das Gelände, et-



▲ UND BIST DU NICHT WILLIG … | Sam Fisher geht bei der Informationsbeschaffung nicht gerade zimperlich vor.

▼ WASCHEN, LEGEN, NICHT FÖHNEN | Nachdem wir den Befragten gegen Spiegel und Waschbecken geschubst haben, fängt er an zu singen.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN | Informanten können, einmal gepackt, mit der gesamten Umgebung „kombiniert" werden.

waige Zugangsmöglichkeiten und Wachen, bevor sie sich – Splinter Cell-typisch – an Fishers Schulter heftet. Der Clou dabei: Während die Kamera die Mission einleitet, lädt das Spiel im Hintergrund das entsprechende Szenario. „Wir wollen, dass die Spieler immer im Geschehen bleiben, es gibt also keinerlei Ladebildschirme", erläutert man uns. Und tatsächlich: kein Ladebalken, keine Missionsbeschreibung, kein spürbarer Übergang zwischen der Kamerafahrt und dem Spielgeschehen. Wir sind entzückt!

Wir sehen den Exagenten durch die Gassen schlendern, immer darauf bedacht, im Schatten zu bleiben. Wenn er sich erfolgreich vor dezent in der Gegend verteilten Lichtquellen verbirgt, weicht die Farbe aus der Umgebung – ein Hinweis darauf, dass er getarnt ist und von Feinden nicht so leicht entdeckt werden kann. Das war früher schon eine von Sams Spezialitäten, wurde aber konsequent ausgebaut und mit einer praktischen Zusatzfunktion garniert: Taucht Fisher ab, nachdem er die Aufmerksamkeit eines Widersachers auf sich gelenkt hat, verbleibt eine Silhouette an der Stelle, an der ihn seine Gegner vermuten. So kann er gezielt Menschen anlocken, umgehen und ausschalten. „Um sich wie das ultimative Raubtier zu fühlen, haben wir Sam auch deutlich schneller gemacht", erklärt der Moderator – und das spürt man auch: Das Spieltempo ist erfrischend hoch, viel höher als je in einem Splinter Cell zuvor.

Einige Schritte später fällt uns eine weitere feine – wenn nicht sogar die feinste – Neuheit ins Auge: dynamische Anzeigen, die direkt auf die Umgebung projiziert werden. Klingt komisch, ist aber mindestens ebenso ansehnlich und nützlich: Soll Fisher beispielsweise in ein Gebäude einbrechen, überzieht dessen Front ein riesiger „Bitte hier hinein"-Schriftzug. Gut, der englische Text in der Präsentation lautete zwar etwas anders, den Sinn trifft es aber. Ästheten freuen sich darüber, dass die hilfreichen Lettern nicht wie eine billige Texturtapete einfach auf die Steinmauern geklebt wurden, sondern tatsächlich so aussehen wie ein Film aus einem uralten Super-8-Projektor. Bei statischem Text ist das noch nicht allzu eindrucksvoll, wenn aber Rückblenden und weiterführende Story-Details auf diese Weise präsentiert werden, sieht das bahnbrechend schick aus.

Wir greifen selbst zum Gamepad und setzen die Mission fort: Wie wir in das Gebäude gelangen,

KOMMT ZEIT, KOMMT SAM

Ein Spielvideo aus dem Jahr 2007, eines aus dem Jahr 2009 – auf den ersten Blick wirken sie recht unterschiedlich. Wir wagen den Detailcheck und sagen Ihnen, ob der Sam von heute dem Sam von damals das Wasser reichen kann.

Protagonist

Lange Haare, wilder Bartwuchs – Sam Fisher sieht im Jahr 2007 reichlich heruntergekommen aus. Kein Wunder, er arbeitet nicht mehr beim Geheimdienst und auch ansonsten ist sein Leben ziemlich durcheinander.

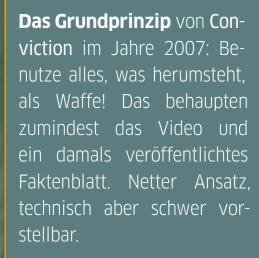
Nur zwei Jahre später präsentiert uns Ubisoft einen wesentlich gepflegteren Ex-Agenten: Mit lässigem Dreitagebart und einem adretten Kurzhaarschnitt wirkt Sam längst nicht mehr so verwegen und verzweifelt, aber wild entschlossen.

Grafik & Stil



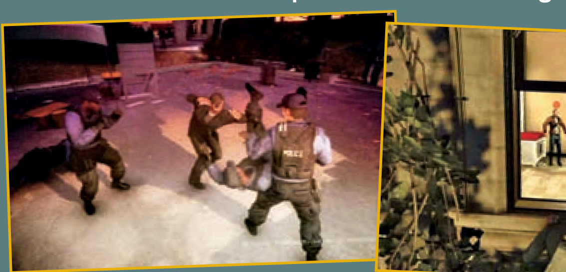
Die Sonne scheint, die Vögelchen zwitschern … Sam tappt nicht mehr nur im Dunkeln umher und sucht die Schatten, sondern geht bei Tageslicht auf Rachefeldzug. Passanten spielen eine wichtige Rolle.

Es ist wieder dunkel, Sam schleicht wieder überwiegend nachts umher. Die Grafik sieht nach der um zwei Jahre verlängerten Entwicklungszeit grandios aus, vor allem aber sorgen die Projektionen im Retro-Stil für künstlerische Ästhetik.



Kampf & Interaktive Umgebung

Das Grundprinzip von Conviction im Jahre 2007: Benutze alles, was herumsteht, als Waffe! Das behaupten zumindest das Video und ein damals veröffentlichtes Faktenblatt. Netter Ansatz, technisch aber schwer vorstellbar.



Im Jahr 2009 sieht Splinter Cell Conviction in diesem Punkt ein wenig anders aus: Der Fokus liegt auf „Mark & Execute"-Attacken, Prügeleien, die die Umgebung ein Stück weit mit einbeziehen, Schießereien und Angriffen aus dem Hinterhalt. Interaktive Umgebung ist also nur ansatzweise vorgesehen.

Besonderheiten



Ein zumindest im Video hervorstechendes Spielelement: Ablenkung. Sam schreckt Menschen auf, um unterzutauchen, er lässt ein Handy fallen, um Wachen anzulocken – gewieftes Vorgehen ist gefragt.

Neben Ablenken und Untertauchen stechen im Video aus dem Jahr 2009 mehr die optisch hochwertige Inszenierung und die brutale Action heraus. Sam ist schneller, leiser und härter als je zuvor – und auch ein klein wenig taktischer.



Fazit

Im Grunde unterscheiden sich der Sam Fisher von 2007 und der Sam Fisher von 2009 gar nicht mal so sehr. Beide kämpfen für ihre persönlichen Motive, beide haben keinen Rückhalt durch die NSA, beide beherrschen eine Vielzahl an neuen Taktiken und Techniken. Trotzdem: Das Video, das vor zwei Jahren erschien, ließ uns eher mit Fragezeichen und Zweifeln zurück. Das Video von der E3 2009 (und die kurze Anspielsession) hingegen lässt uns die Tage bis zur Veröffentlichung unerträglich lange erscheinen. Aber besser so als andersherum.

steht uns frei: wild Waffen wedelnd durch die Vordertür, heimlich übers Dach oder einfach schnurstracks durch ein Fenster – alles kein Problem für den agilen Sam. Wir lenken unsere Spielfigur an einer Regenrinne die Gebäudefront hinauf und greifen einen Fenstersims im ersten Stock. Auf Anraten von Kommentator Béland hin aktivieren wir das „Mark & Execute"-Element, das sich Herr Fisher wahrscheinlich aus der Rainbow Six-Reihe ausgeliehen hat. Mithilfe dieser Technik schielen wir vor Betreten des Raumes durchs Fenster (an anderen Stellen spitzt Sam mittels einer Glasscherbe auch unter Türen hindurch) und markieren drei Feinde für den Abschuss. Auf Knopfdruck stürmt der Protagonist anschließend ins frisch ausspionierte Kämmerlein und setzt, ohne unser Zutun, die eben festgelegten Ziele außer Gefecht. Wir hätten auf diese Weise auch Lampen zur Zerstörung vormerken können, was völlige Dunkelheit verursacht und Sam so einen Vorteil verschafft hätte – denn auch ohne sein Nachtsichtgerät fühlt sich der Ex-Spion im Finsteren am wohlsten. Wie man uns versicherte, soll „Mark & Execute" nicht dauernd verfügbar sein, sondern man muss es sich immer wieder aufs Neue verdienen – durchs „normale" Ausschalten von Gegnern zum Beispiel. Und obwohl Sie bei der Ausführung eines solchen Manövers nur zusehen dürfen, ist das komplizierter, als es klingt: Falls Sie die Ziele in der falschen Reihenfolge wählen oder im Moment des Zugriffs keine freie Sicht haben, kann die Attacke schnell nach hinten losgehen.

Wie uns Herr Béland später im Interview verriet, ist Conviction die logische Weiterentwicklung des ziemlich festgefahrenen Schleich-Genres. Die augenscheinlichste Veränderung ist dabei die Tatsache, dass Fisher immer eine faire Chance hat, auch wenn er sich einmal versehentlich von einer Wache entdecken lässt. Früher waren in solchen Momenten gleich Gott und die Welt hinter einem her und ein schneller Bildschirmtod die Folge; jetzt dürfen die Spieler mit ihrem Lieblings-Geheimagenten flüchten oder untertauchen – Altaïr lässt grüßen. Ganz wie der mittelalterliche Assassinen-Kollege kommt dem Agenten hier die Bevölkerung zu Hilfe, auch wenn ein Abtauchen in der Menge nicht einfach per Tastendruck gelingen will. Vielmehr kommt es darauf an, die Sichtlinie zwischen Sam und den Wachen zu unterbrechen, eine Technik, die nicht nur zur Flucht, sondern ge-

BITTE HIER HINEIN | Missionsziele werden stylisch auf die Umgebung projiziert.

nauso zum unbemerkten Betreten von bewachten Gebäuden dient.

Der Nachteil eines Einzelkämpfers, der nicht mehr im Dienst einer Geheimdienstorganisation steht: erschwerter Zugang zu den **Splinter Cell**-typischen, futuristisch anmutenden Gadgets, also den kleinen Apparaten, die das Agentenleben so viel einfacher machen. Das bekannteste, das Nachtsichtgerät mit den drei kleinen grünen Leuchten, werden die Serienfans dabei wohl am meisten vermissen. Nicht weil die Spieler unbedingt einen Restlichtverstärker oder Thermalsicht bräuchten, sondern vielmehr, weil Sam ohne das Teil einfach nicht mehr so aussieht wie früher. Doch auch wenn er von der Gadget-Versorgung abgeschnitten ist, soll er später im Spiel trotzdem Zugang zu einer Auswahl an technischen Helfen erhalten, zum Beispiel zu der schon in früheren Teilen verwendeten ferngesteuerten Kamera – und möglicherweise sogar dem allseits beliebten „grünen Dreiauge".

Mit Details zum Mehrspieler-Modus hält man sich im Hause Ubisoft noch zurück: Ja, es wird einen geben, der wird auch ganz toll, mehr will man dazu aber noch nicht verraten. Da aber Sams vergangene Mehrspieler-Eskapaden gar nicht so übel ausfielen, machen wir uns darum nicht allzu viele Sorgen. Genau genommen machen wir uns um **Conviction** sowieso nicht viele Sorgen: Die Grafik ist beeindruckend, die frischen Ideen – allen voran die Projektion von Missionszielen und Rückblenden direkt ins Spiel – sind fantastisch und das Gameplay funktioniert. Einzig fehlende Abwechslung und Langzeitmotivation könnten dem Teil noch zum Verhängnis werden. Um das zu beurteilen, müssen wir aber noch etwas mehr vom Spiel sehen. ❑



BRUCH? SICHER! | Interaktive Umgebung steht ganz oben auf der **Conviction**-Feature-Liste.

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Der neue Sam wirkt wie ein durchgehend mit Adrenalin vollgepumpter Action-Held. Vorbei die Zeit des Ewig-im-Schatten-Kauerns und Auf-Wachen-Wartens – der Agent geht zum Angriff über! Schön, auch wenn mich das technische Konzept mindestens ebenso fasziniert: Ein grafisch beeindruckendes Spielerlebnis, das ohne lange Zwischensequenzen und Ladebalken auskommt? Ich bin dabei!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Herbst 2009**

NEBEL DES GRAUENS | Held Alan Wake in typischer Pose mit den beiden wichtigsten Utensilien: Taschenlampe und Pistole.

Alan Wake

Von: Wolfgang Fischer

Rückkehr mit Hindernissen: Remedys verlorener Sohn beehrte die E3 mit seiner Anwesenheit.

Fast genau vier Jahre ist es her, dass die Schöpfer von Max Payne den staunenden Besuchern auf der Spielemesse E3 einen neuen Helden präsentierten: den Krimiautor Alan Wake, der im verträumten Bergdorf Bright Falls nach seiner verschwundenen Frau Alice sucht. Danach gab es Neuigkeiten nur noch tröpfchenweise. Hier ein neuer Screenshot, da eine Weihnachtskarte mit Alan-Wake-Motiv, aber eben nichts wirklich Aufregendes. Das größte Aufsehen erregte noch die Ankündigung, dass das Spiel in Episodenform erscheinen soll. Auf der diesjährigen E3 feierte der Autor dann ein vielumjubeltes Comeback. Ein Comback mit einem kleinen Haken, soweit es PC-Spieler angeht: Alan Wake wird im Frühjahr 2010 erst einmal nur für Microsofts Xbox 360 erscheinen. Eine gute Nachricht haben wir aber dennoch für Sie: Bei einer Präsentation des Spiels hinter verschlossenen Türen durften wir uns davon überzeugen, dass sich das Warten lohnen wird.

Bevor wir Ihnen mehr über das verraten, was uns Jyri Ranki und Oskari Häkkinen von Remedy zeigten, wollen wir Ihr Wissen über die Hintergrundgeschichte ein wenig auffrischen. Wie erwähnt fährt Alan mit seiner Frau nach Bright Falls, um dort Urlaub zu machen und vielleicht sogar sein neues Buch fertigzustellen. Wären da nur nicht diese schrecklichen Albträume, die den Autor seit einiger Zeit quälen. Am Ferienort angekommen, verschwindet Alice plötzlich spurlos zusammen mit dem Buchmanuskript und Alans Schreckensvisionen werden Wirklichkeit. Nicht nur, dass Begebenheiten aus dem Buch wahr zu werden scheinen, zu allem Überfluss macht auch noch eine geheimnisvolle Präsenz Jagd auf der Schreiberling, die leblose Gegenstände und sogar Menschen übernehmen kann. Sobald es dunkel wird, verwandelt diese dunke Macht die Gegend um Bright Falls herum in eine wahre Todeszone. Nur gegen Licht ist das Böse allergisch.

Die Präsentation begann, wie man es von Fernsehserien gewohnt



SONNENKLAR | Alan Wake untersucht ein Holzfällerlager nach Hinweisen auf den Verbleib seiner Frau.



SPANNUNG PUR | Eine Szene aus der E3-Demo. Alan findet Rustys zerstörte Hütte und folgt seiner Spur.

ÜBERGANG | Und noch eine Szene aus der Demo: Diese Gondel bringt Alan auf die andere Seite einer Schlucht.

ZEITSPRUNG | So sieht die Tanke in Bright Falls bei Sonnenaufgang, tagsüber und nachts aus. (von unten nach oben)

ist, mit einer kurzen Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse. „Damit wollen wir Spielern, die vielleicht nicht ganz so regelmäßig spielen, den Wiedereinstieg erleichtern", erklärte Herr Häkkinen. Wir finden: Keine schlechte Idee, schließlich ist damit zu rechnen, dass Remedy nur alle vier Wochen eine neue Folge herausbringen wird. Weiter in der Geschichte: Ein Polizist namens Rusty will sich nachts (Sie ahnen: keine gute Idee!) mit Alan treffen, um ihm ein paar der verloren gegangenen Manuskriptseiten zu übergeben. Das Ganze wird zu einer wilden Jagd, deren Verlauf verdeutlicht, wie das Kampfsystem des Action-Adventures funktioniert. Bei den Gegnern handelt es sich im wahrsten Sinne des Wortes um lichtscheues Gesindel. Alans wichtigste Waffe ist nicht die Pistole, die er bei sich trägt, sondern seine Taschenlampe! Gegner halten sich von allen Lichtquellen fern und lassen sich mit der Lampe so sehr schwächen, dass eine Pistolenkugel reicht, um sie zu vernichten. Das funktioniert auch bei allen Objekten, die Ihnen das Böse entgegenwirft. Und das ist oft wörtlich zu verstehen. Im Rahmen der Demo bekam der Held es erst mit noch recht harmlosen Kisten zu tun und dann gar mit einem fliegenden Kleinwagen Ein paar Mal kam es während der Präsentation vor, dass Alan eingekreist war, sich aber durch eine hell leuchtende Handfackel retten konnte. Derartige Szenen liefen fast immer effekthascherisch in Zeitlupe ab.

Erinnerte der Anfang schon stark an eine Fernsehserie, wurde dieser Eindruck durch den fiesen Cliffhanger am Ende der präsentierten Spielsequenz noch verstärkt. Nachdem Alan den schwer verletzten Rusty gefunden hat, verrät dieser ihm kurz vor seinem Ableben, dass er die Manuskriptseiten am Leuchtturm versteckt hat. Er fährt dorthin und muss feststellen, dass es sich um eine Falle handelt. Die Kamera blendet aus, als ein Tornado auf ihn zurollt – ganz offensichtlich ein Werk der dunklen Macht. Das Gezeigte erweckte den Eindruck, dass die Entwickler, anders als zuvor anhand des bisher veröffentlichten Materials angenommen, den Fokus auf Action legen und den Adventure-Aspekt etwas in den Hintergrund stellen. Wann PC-Spieler nach Bright Falls aufbrechen dürfen, wollte uns Produzent Jyri Ranki am Ende der Präsentation nicht verraten. Er verabschiedete uns mit den Worten: „Im Moment sprechen wir nur über die Xbox-360-Fassung, sorry!" ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



Auch wenn's erstmal „nur" für die 360 kommt: Das war schon stark, was uns Remedy in einem Hinterkämmerchen am Microsoft-Stand zeigte. Vor allem, weil wir deutlich mehr zu sehen bekamen als die armen Würstchen, die sich mit der kurzen Spielvorstellung im Rahmen der Microsoft-E3-Pressekonferenz zufriedengeben mussten. Trotz des innovativen Taschenlampeneinsatzes erinnerte das Gameplay aber sehr an **Resident Evil 5**. Prinzipiell keine schlechte Sache, wenn dabei Adventure-Part und Story nicht ganz vor die Hunde gehen.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Remedy**
ANBIETER: **Microsoft**
TERMIN: **2010**



NERVTÖTER | Alans von Allergien geplagter Agent Barry treibt sich auch in Bright Falls herum.



TWISTER | Der Leuchtturm von Bright Falls entpuppt sich als Falle. Das Böse überrascht Alan dort mit einem Tornado.



VIER NEUE HELDEN | Left 4 Dead 2 wartet mit frischen Charakteren auf, darunter eine junge Frau namens Rochelle und Coach, ein leicht übergewichtiger Highschool-Trainer.

IRRWEGE | Die KI des Spiels ordnet nun sogar die Level-Abschnitte zufällig an. Gute Idee!

ÜBERMACHT | Noch immer sind Zombiehorden Ihre Hauptfeinde. Dazu kommen vier neue Spezialgegner.

Left 4 Dead 2

Von: Robert Horn

Wer hat an der Zombie-Uhr gedreht? Ist es wirklich schon Zeit für einen Nachfolger?

Wer, liebe Leser, hätte das gedacht? Da haben die Entwickler von Valve vor kaum einem halben Jahr einen brillanten Zombie-Shooter veröffentlicht und nun enthüllen sie bereits stolz einen Nachfolger. Kurz nach der Bekanntgabe auf der Spielemesse E3 hagelte es Proteste von Fans. Man fürchtete um die zukünftige Unterstützung für **Left 4 Dead (dt.)**, warf den Entwicklern Geldgier vor und bemängelte so ziemlich alle Aspekte des Koop-Shooters.

Dabei klingen diese großartig: Vier neue Antihelden reisen in **Left 4 Dead 2** von Savannah nach New Orleans. Mit dabei ist die 26-jährige Rochelle, der Mechaniker Ellis, Glücksspieler Nick und der etwas kräftige Coach – Sie ahnen es, ein Sportlehrer. Diese vier schlagen sich gegen Horden von Untoten durch fünf Kampagnen, also eine mehr als in **Left 4 Dead (dt.)**. Dabei bereisen Sie etwa den Bahnhof von New Orleans, einen Friedhof, Sümpfe oder eine riesige Autobahnbrücke. Wichtige (und von vielen Fans geforderte) Neuerung des Nachfolgers: Die Überlebenden schwingen nun Nahkampfwaffen wie Kettensägen, Baseballschläger, Spaten oder Bratpfannen.

Darüber hinaus haben die Macher das mickrige Waffenarsenal des Vorgängers gehörig aufgestockt: 30 Waffen soll es geben, um der gestiegenen Zahl Untoter Herr zu werden. Dabei hilft die neue Brandmunition, mit der Sie getroffene Zombies in wandelnde Fackeln verwandeln. Das ist auch bitter nötig, denn es erwartet Sie die zwei- bis dreifache Menge an untoten Gegnern. Abgedrehte, futuristische Ballermänner soll es allerdings nicht geben, Valve will so weit wie möglich realistisch bleiben.

Oberzombies gibt es natürlich auch. Zu den bekannten Exemplaren aus dem Vorgänger gesellen sich vier neue Spezialinfizierte, bekannt ist bisher allerdings nur der sogenannte Charger. Wie der Name vermuten lässt, heizt



USK-HÜRDE | Infizierte haben nun verschiedene Zerstörungszonen am Körper. Müssen wir wieder bangen?

LEGIONEN | Schon im Vorgänger gab es Massen an Zombies. Die Zahl soll sich nun noch weiter steigern.

SÜDSTAATEN | Neu: Die Kampagnen spielen auch bei Tag, z. B. in Städten wie New Orleans.

ALLES NUR ZUFALL

Eine wichtige Neuerung des Shooters: Die Director-KI sorgt nun mit dynamisch erzeugten Levels dafür, dass die Zombiejagd nicht langweilig wird.

BEISPIEL 1



Abwechslung bringen in **Left 4 Dead 2** nicht nur die Monsterhorden, die – von der Director-KI gesteuert – je nach Können der Spieler mehr oder weniger zahlreich auf der Bildfläche erscheinen. Selbst einige der Kapitel-Layouts arrangiert die Director-KI virtuos um. Ein Beispiel dafür: der Friedhof in New Orleans.

BEISPIEL 2

DREI WEGE, EIN ZIEL | Unsere Helden müssen einen zombieverseuchten Friedhof durchqueren. Der Weg, den sie dabei nehmen müssen, ist aber jedes Mal anders. So wird kein Abschnitt zur Routine.

BEISPIEL 3

Auch wenn Start- und Zielpunkt immer gleich bleiben, variiert der Weg, auf dem unsere Helden den gruseligen Friedhof durchqueren müssen. So vermeidet die Director-KI Routine und sorgt für anhaltenden Nervenkitzel bei den Spielern. Ein geniales Prinzip, finden wir.

der Fiesling den Überlebenden ein, indem er wie ein Berserker in die Gruppe stürmt und seine Opfer in alle Richtungen davonschleudert. Auch die Hexe, bisher eher als dumpf in der Ecke hockendes Ärgernis aus **Left 4 Dead (dt.)** bekannt, wird überarbeitet. Das spindeldürre Monster wandert nun ziellos in den Abschnitten herum und soll so eine größere Bedrohung darstellen als die eher unspektakuläre Vorgänger-Variante.

Grafisches Herz der Hatz ist, typisch für Valve-Spiele, die hauseigene Source-Engine. Dabei sollten Sie aber nicht an die inzwischen angestaubte **Half-Life 2 (dt.)**-Optik denken, denn die Entwickler haben ihr Baby komplett überarbeitet. Das soll man auch in **Left 4 Dead 2** merken: Denn neben Tag- und Nachtmissionen wird es Wettereffekte geben, die die schaurige Atmosphäre verdichten. So geraten Sie etwa in ein schweres Unwetter mit Wolkenbrüchen, bei denen Sie kaum noch die Waffe vor Augen sehen können. Das kommt besonders schön in einer gruseligen Sumpflandschaft zum Tragen: Hier wabern dichte Nebelschwaden über den Boden, nehmen die Sicht und sorgen für ungeheuere Spannung.

Viele kleine Details des Vorgängers hat Valve ebenfalls überarbeitet. Sie erinnern sich an die sogenannten Crescendo-Events? Das sind die Stellen, an denen Sie für kurze Zeit die Stellung halten sollen, etwa beim Krankenhaus-Aufzug der „No Mercy"-Kampagne. Um die Sache schwieriger zu gestalten und feiges Verschanzen zu verhindern, soll es in **Left 4 Dead 2** bei solchen Passagen nun rauer zugehen. So müssen Sie meist mehrere Schalter drücken, werden also gezwungen, sich zu bewegen. Noch heftiger werden die sogenannten Gauntlets. Hier lässt die Director-KI an einer besonders engen Stelle unzählige Zombies auf die Spieler los, die sich gegen den Strom vorankämpfen müssen.

Auch wenn die Ankündigung von **Left 4 Dead 2** für viele Spieler eine Enttäuschung ist – die guten Ideen sind den Entwickler definitiv nicht ausgegangen. Angst vor nun folgenden, jährlichen Neuauflagen im Stile einer **FIFA**-Reihe brauchen Sie sicher nicht zu haben. Valve-Mann Doug Lombardi, der sich vor Kurzem an die Fangemeinde gewandt hat, trifft es mit einem Satz auf den Punkt: „Vertraut uns ein bisschen." ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich bin ein wenig genervt. Nicht, weil **Left 4 Dead 2** kein gutes Spiel wird. Immerhin reden wir hier von einem Valve-Titel. Aber warum hauen die Entwickler einfach nur eine schnöde Fortsetzung heraus? Warum nicht all diese tollen Ideen für den Vorgänger zum Herunterladen anbieten? Es passt überhaupt nicht zu Valve, nach so kurzer Zeit schon das eigene Spiel mit einem zweiten Teil zu untergraben. **Left 4 Dead 2** wird großartig, aber ich hätte mehr Kreativität erwartet.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Valve**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Winter 2009**

MÄCHTIG | Dieser Sith setzt den Würgegriff ein und beherrscht den Umgang mit zwei Lichtschwertern.

Star Wars: The Old Republic

Von: Christoph Schuster

Die legendären Bioware Studios wagen sich erstmals in MMO-Gefilde. Und wir werden sie gerne begleiten.

Ein ehrfürchtiges Raunen ging durch den Saal, als der E3-Trailer zu The Old Republic über die Leinwand flimmerte. Eine große, amerikanische Website titulierte kurz darauf: „Dieses Filmchen ist besser als die [neuen] Episoden 1 bis 3 zusammen!" Zugegeben, so ein Cinematic-Trailer bietet in der Regel wenige bis keine Übereinstimmungen mit dem späteren Spiel und dessen Gameplay. Nichtsdestotrotz entfachte die E3-Präsentation aber neue Hoffnung in Millionen von Star Wars-Fans weltweit, die nach der ersten Ankündigung aufgrund der billig wirkenden Comic-Grafik und des MMO-Aspekts schwer enttäuscht waren.

Doch mit dem nun veröffentlichten Material beweisen die kanadischen Rollenspielexperten Bioware, das wenig Grund zur Sorge besteht: Hier arbeiten noch immer die Star Wars-Fanatiker, die mit Knight of the Old Republic eine der besten Versoftungen dieses Stoffes ablieferten. Optisch blieben die Designer zwar dem ursprünglichen Konzept des „stilisierten Realismus" treu, drehten allerdings die comichafte Darstellung etwas zurück und schraubten an der Detaildichte. Mit den optischen Referenzen eines Age of Conan kann die alte Republik zwar nicht mithalten, doch das Gesamtbild wirkt mittlerweile ausgesprochen stimmig. Allgemein stehen eine dichte Atmosphäre und intensive Rollenspielerfahrung ganz oben auf der Prioritätenliste der Entwickler. So fährt The Old Republic beispielsweise an der Klangfront nicht nur die legendären Star Wars-Melodien auf, sondern veredelt zudem als erstes Online-Rollenspiel überhaupt sämtliche Dialoge und Charaktere mit individueller Synchro-

VON RASSEN, KLASSEN UND FRAKTIONEN

Bis dato befindet sich The Old Republic fern der Fertigstellung. Dementsprechend kann sich bis zum Release noch praktisch alles ändern. Doch die folgenden Klassen wurden bislang als sicher bestätigt.

Bei Ihrer Reise in die weit entfernte Galaxie steht eine schwere Entscheidung an: Jedi oder Sith, gut oder böse – welcher Fraktion arbeiten Sie zu? Innerhalb der Parteien obliegt Ihnen jedoch kein zwingender Verhaltenskodex. Sie können auch als Streiter der Republik Leid und Schmerz über andere bringen oder als Sith-Schüler für Werte wie Ehre, Treue und Menschlichkeit einstehen. Solche Entscheidungen treffen Sie in einzelnen Missionen stets aufs Neue. Etwas enger ist das Korsett der Klasse, diese müssen Sie wohl über das ganze Spiel beibehalten. Ob Sie zudem andere Rassen wie Wookies oder Ewoks verkörpern dürfen, steht bisher noch nicht fest, ebenso wenig wie eventuell zusätzliche Fraktionen.



DER JEDI-ORDEN | Die Fraktion der Jedi steht stellvertretend für das Gute in der Galaxie und kämpft zum Schutze der Republik. Ob Spieler auch selbst den Weg vom Padawan bis zum ehrenwerten Jedi-Meister beschreiten dürfen, wurde bisher nicht offiziell bestätigt. Es deutet jedoch einiges darauf hin, da Bioware-Mitarbeiter wiederholt explizit auf die Jedi zu sprechen kamen: Zur Zeit der alten Republik waren diese nämlich noch zahlreich vorhanden.



SITH | Die zweite Fraktion stellt die berüchtigten Widersacher der Jedi-Ritter. Als Anhänger der Sith frönen Sie den dunklen Seiten der Macht und streifen bevorzugt egoistisch, skrupellos und auf den eigenen Vorteil bedacht durch die Welten. Erneut verneint LucasArts bisher, dass der Spieler selbst in die Haut der dunklen Sith schlüpfen kann, während die Aussagen der Entwickler andersgehende Vermutungen nahe legen.



BRANDHEISS | Kopfgeldjäger setzen auf High-Tech-Ausrüstung wie Jetpacks oder Flammenwerfer.



RITTERLICH | Im Nahkampf kann es ein Jedi-Ritter auch locker mit zwei Gegnern aufnehmen.



SCHUTZWALL | Für die Klasse des Schmugglers implementierte Bioware ein Deckungssystem ins Spiel.



TEAMWORK | Schmuggler und Trooper setzen Feinden mit Blastern im Fernkampf zu.

nisation. Ein unfassbarer Aufwand, der die Konkurrenz mit ihren bisher üblichen Textboxen verdammt alt aussehen ließe.

Doch nicht nur in Sachen Sound plant Bioware Großes. Auf die Frage nach einem eventuellen Offline-KotOR 3, antwortete Spieldesigner James Ohlen „Was wir eigentlich machen, ist ein Knights of the Old Republic 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 und mehr. So viel Inhalt und so viele Geschichten haben wir." Was auf den ersten Blick übertrieben und/oder größenwahnsinnig scheint, bleibt dies auch auf den zweiten. Doch die Schmiede mit dem praktisch makellosen Ruf hält an ihrem Vorhaben fest und ließ verlauten, dass für jede Klasse eine vollkommen eigene Storyline mit diversen Verzweigungen bereitstünde. Ob der Spieler einen guten oder bösen Charakter verkörpert, legt er nicht allein durch die Wahl der Fraktion fest. Stattdessen entwickelt er die Gesinnung seines Alter Ego durch sein Verhalten im Spielverlauf. So können faszinierende Charaktere entstehen: Ein Jedi-Anhänger, der im ständigen inneren Zwiespalt mit den dunklen Seiten der Macht steht, wäre genauso denkbar, wie ein Kopfgeldjäger, der seine tödlichen Waffen zu guten Taten nutzt.

Der Wiederspielwert steigt durch diese Vielzahl an möglichen Enden ins schier Unermessliche. Darüber hinaus gewinnen Entscheidungsmomente durch das Speichersystem eines Onlinetitels zusätzlichen Reiz: Sie können nicht einfach das fiese Schlitzohr raushängen lassen, um „mal eben zu schauen", was passiert. Wo alte Bioware-Abenteuer durch eine Schnelllade-Funktion Schutz vor Konsequenzen und Raum zu Experimenten boten, müssen Sie sich hier vorher überlegen, welche Auswirkungen Ihr Handeln haben könnte und ob Sie dies wirklich wünschen – denn es gibt bei The Old Republic kein Zurück!

Neben charakterspezifischen Ereignissen und Handlungen bleibt der grundlegende Hintergrund natürlich für alle Spieler identisch. Etwa drei Jahrhunderte vergingen seit dem Fall von Darth Malak, herbeigeführt durch den Protagonisten des ersten Knights of the Old Republic. So tragen Sith und Jedi den Konflikt des Online-Ablegers rund 3.700 Jahre vor den Geschehnissen der sechs Kino-Episoden aus. Bekannte Figuren brauchen Sie also nicht zu erwarten. Dafür räumt die Wahl dieser Epoche einige typische Lizenzprobleme beiseite. So unterliegt Bioware'sche Kreativität kaum Beschränkungen, die Entwickler können das Setting nach eigenen Wünschen und unabhängig von Film- und Spielvorlagen gestalten. Außerdem schafft die Wahl dieses Zeitalters einen weiteren Kritikpunkt aus der Welt, der dem letzten Star Wars-MMO Galaxies noch schwer zusetzte: Verständlicherweise will praktisch jeder als lichtschwertschwingen-

VON RASSEN, KLASSEN UND FRAKTIONEN

DER TROOPER | Diese Spezialeinheit ist das Rückgrat der republikanischen Streitmacht und verfügt dank moderner Blastergewehre über unübertroffene Feuerkraft. Die meiste Zeit rücken Trooper in kleinen Squads gegen ihre Ziele vor, sie können aber gegebenenfalls auch auf eigene Faust aufbrechen. Mögliche Entwicklungsvarianten oder verwandte Klassen könnten Piloten, Feldsanitäter oder Scharfschützen beinhalten.



BOUNTY-HUNTER | Diese Kopfgeldjäger formten die Designer nach dem Vorbild Boba Fetts. Sie verfügen über die modernsten und gefährlichsten Techniksspielereien des gesamten (Schwarz-)Marktes und erkämpften sich durch ihre Fähigkeiten sogar den Ruf als „Jedi-Killer". Obwohl grundsätzlich eher den dunklen Seiten der Macht nahestehend, stößt die Unabhängigkeit und Eigensinnigkeit der Kopfgeldjäger den Sith schon lange sauer auf.



DIE SCHMUGGLER | Das „gute" Pendant zum Kopfgeldjäger. Zwar legen Schmuggler ebenso viel Wert auf ihre Unabhängigkeit, doch noch teurer ist ihnen ihre Freiheit. Dementsprechend kämpfen sie bevorzugt auf Seiten der Republik, da diese im Vergleich zur strengen Kontrollstruktur des Imperiums das geringere Übel scheint. Grundsätzlich nutzen Schmuggler gern den Überraschungseffekt und Stealth-Taktiken, um sich Vorteile im Kampf zu sichern.



AUSFLUG IN FERNE GALAXIEN – DIE BISHER BEKANNTEN SCHAUPLÄTZE

Bioware legt großen Wert darauf, das jedem der Planeten im Spiel eine ganz eigene Atmosphäre innewohnt – hier die bisher bekannten Himmelskörper:



ORD MANTELL | Offiziell stellen die Inselwelten dieses Planeten zwar einen Außenposten der Republik dar, doch seit Jahren tobt hier ein unerbittlicher Guerilla-Krieg. Kriminelle Banden und Schmuggler-Kartelle streiten um die Macht über Ord Mantell und damit über den florierenden Schwarzmarkt für mächtige Kriegstechnologien.



KORRIBAN | Der felsige, rote Wüstenplanet brachte einst die mächtigen Sith hervor und stellt tief im Outer Rim die Wurzel ihres finsteren Imperiums dar. Während Ruinen die staubige Planetenoberfläche zieren, bauten die Sith unter der Oberfläche ihre Akademie und mächtige, uralte Tempel wieder auf.



TYTHON | Der mystische und größtenteils unerforschte Waldplanet im inneren Kern der Galaxie war einst der Ursprung der Jedi. Hierher zogen sich die Hüter der freien Republik nach der Zerstörung ihres Tempels zurück. Durch Meditation versuchen sie mit der Macht zu kommunizieren, um Inspiration und spirituellen Rat zu erhalten.



NAL HUTTA | Die dreckige Heimat des Hutten-Verbrechersyndikats. Modrige Sumpflandschaften wechseln sich mit verschmutzten Fabrikhochburgen und industriellem Ödland ab. Ein widerlicher und lebensfeindlicher Ort, den abgesehen von den Hutten selbst jedes halbwegs vernunftbegabte Wesen meidet.



der Held oder dunkler Lord durch die Welt stapfen, was die Leinwandvorlage jedoch inhaltlich zu keiner Zeit hergibt. Zu Zeiten der alten Republik bevölkerten Jedi und Sith hingegen zu Tausenden die Schlachtfelder, wodurch Bioware Logikfehler umgehen kann.

Die Ausgangslage ergibt sich folgendermaßen: Nach einer langen Periode des Friedens starten die Sith überraschend eine groß angelegte Offensive gegen die Republik. Die Truppen beider Fraktionen werden in einem grausamen Krieg aufgerieben, bis es schließlich zum Waffenstillstand kommt. Kurz vor dessen Unterzeichnung starten die Sith jedoch einen letzten, fatalen Schlag: Sie legen Coruscant, das Zentrum der Republik, in Schutt und Asche und reißen den Jedi-Tempel, den Sitz des Hohen Rates, bis auf die Grundmauern nieder.

Nach diesem Schlag liegt die Republik am Boden. Sie ist gezwungen, ein äußerst unvorteilhaftes Friedensabkommen zu unterzeichnen. Doch der brüchigen Waffenruhe scheint keine sonderlich lange Verweildauer beschieden zu sein. Schon nach kurzer Zeit erhitzt sich dieser Kalte Krieg zu einem brodelnden Grenzkonflikt. Die Republik zieht sich gezwungenermaßen in das Zentrum der Galaxie zurück. Das Sith-Imperium weitet währenddessen seinen Einfluss auf das ressourcenreiche Outer-Rim-Territorium aus und Schmugglerringe feiern Hochkonjunktur. Wer soll in dieser finsteren Zeit die Republik beschützen? Nach der Zerstörung des Tempels haben sich die Jedi auf ihren Heimatplaneten Tython zurückgezogen. Meditierend ersuchen sie dort den Rat der Macht, während Sith-Truppen und Kopfgeldjäger eine Saat aus Tod und Verderben verbreiten. Doch noch besteht ein Funken Hoffnung. Denn wer Wind sät, soll bekanntlich Sturm ernten ... ❑



SCHLEIMIG | Die finsteren Verbrecherkartelle der Hutten sind **Star Wars**-typisch mit von der Partie.

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Ich gebe es offen zu: Das überwältigende Gros der Online-Rollenspiele lässt mich kalt! Dem Genre fehlen einfach die Handlungstiefe, die liebevoll ausgearbeiteten Quests und die intensive Rollenspielerfahrung, die RPGs in meinen Augen ausmachen. Doch genau an diesem Punkt setzt Bioware an. Die Kanadier wollen kein weiteres Onlinespiel zusammenzimmern, wie es schon Dutzende dort draußen gibt. Nein, sie selbst betonen: „Wir machen etwas völlig anderes!“ Genau aus diesem Grund schaffte es die alte Republik, mein Interesse neu zu erwecken. Hier entsteht nicht der **WoW**-Killer, den andere so gerne heraufbeschwören. Zwar setzt **The Clone Wars** auf ein durchaus vergleichbares Kampfsystem und gibt sich in Sachen Interface ähnlich klassisch, doch liegt der Fokus des Titels eher auf dem Abtauchen in fremde und ferne Welten und auf gemeinsam erlebten Abenteuern, ähnlich wie in **Der Herr der Ringe Online**. Keine „LoL-Kiddies“ und stundenlangen Raids, sondern epische Geschichten und dichte Atmosphäre. Das erhoffe ich mir von **The Old Republic**. Und ich bin überzeugt, das Bioware dies dem gewaltigen Aufwand zum Trotz vollbringen kann.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Die Macht allein dies weiß!**

Von: Alexander Frank

Eine Überraschung der diesjährigen Spielemesse E3: die Ankündigung eines neuen Monkey Island!



HAARWUCHS | Der einst bartlose Protagonist Guybrush Threepwood bekommt in Teil 5 einen Spitzbart.



FLUCHEN ERLAUBT | Neben den Hauptakteuren feiert auch die mysteriöse Voodoo-Lady ihr Comeback.



BÖSEWICHT | Guybrushs Erzfeind, der Geisterpirat LeChuck, schmiedet auch diesmal finstere Pläne.

Tales of Monkey Island

Neun lange Jahre mussten die Fans des tollpatschigen Piraten Guybrush Threepwood auf die Fortsetzung der kultigen Adventure-Reihe warten! Am 1. Juni 2009 kündigte Lucas Arts, der Entwickler der ersten vier Teile, **Tales of Monkey Island** an – und gab gleich den Erscheinungstermin bekannt. Am 7. Juli kommt die erste Episode. Die erste von fünf. Als Download. Die nächsten vier erscheinen im Abstand von je einem Monat.

Lucas Arts entwickelt das Spiel aber nicht selbst. Stattdessen reichte die Schmiede die Piratenlizenz an ihre Kollegen von Telltale Games weiter. Dass jene Kollegen hochwertige Adventures produzieren können, bewies ihr Episodenspiel **Sam & Max** (81 %. für Episodenstaffel 1 und 82 % für Staffel 2). Ferner sind beide Gründer von Telltale Games ehemalige Lucas-Arts-Mitarbeiter. Die Entwicklung von **Monkey Island** bleibt daher „in der Familie".

Die ersten Infos zur Handlung: Guybrush Threepwood, der sympathische Antiheld der Reihe, setzt beim Kampf mit seinem Piraten-Erzfeind LeChuck versehentlich eine geheimnisvolle Voodoo-Pocken-Seuche frei. Die Krankheit befällt Seeräuber in der ganzen Karibik und verwandelt sie in zombieähnliche Kreaturen. Die aus den Vorgängerspielen bekannte Voodoo-Lady schickt Guybrush auf die Suche nach einem legendären Seeschwamm, einem Mittel gegen die Plage. Und dass das Ganze in ein urkomisches Abenteuer voller lustiger Wendungen ausartet, ist bei **Monkey Island** selbstverständlich.

Wie Teil 4 präsentiert sich auch **Tales of Monkey Island** in 3D. An diese Technik knüpfte einer der größten Kritikpunkte des Vorgängers an – der Spieler steuerte Guybrush mit den Tasten A, S, D und W statt mit der Maus, wie bis dato in Adventures üblich. Die Suche nach speziellen Gegenständen oder sogenannten Hotspots (interaktiven Stellen im Spiel) war dadurch teils sehr mühselig. Wir sind jedoch zuversichtlich, dass Telltale Games diesen Fehler vermeiden wird. Auf die Macher lauert jedoch eine andere Falle: Aufgrund des Episodenformats des Spiels dürfte es nicht allzu viele Rätsel geben, die sich von Anfang bis zum Ende ziehen. Ob das dem Spielspaß Abbruch tut, erfahren Sie im Test in einer der nächsten PC-Games-Ausgaben. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Kollege Felix Schütz schrieb neulich: „Gäbe es nur die geringste Chance auf ein neues **Monkey Island**, würde ich meine unbescholtene Seele dafür verpfänden." Viel Spaß in der Hölle, Felix! Doch wieder ernst: Auf den Schultern von Telltale Games lastet eine schwere Aufgabe. Das Studio muss die hohen Erwartungen der Serienfans erfüllen – und das fünfmal am Stück, der Episodenform sei Dank. Ich bin gespannt …

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Telltale Games**
ANBIETER: **Telltale Games**
TERMIN: **7. Juli 2009 (erste Episode)**

NEU AUFGELEGT

Teil 1 des legendären Piraten-Abenteuers gibt es bald in einem neuen optischen Gewand.

Lucas Arts werkelt derzeit an **The Secret of Monkey Island: Special Edition**. Dabei handelt es sich um die Neuauflage des Serien-Erstlings in aufgebohrter Grafik und mit Sprachausgabe. Hierfür verpflichteten die Macher den Sprecher Dominic Armato, der dem Helden Guybrush bereits in früheren **Monkey Island**-Teilen seine Stimme lieh. Interessant: Der Spieler kann jederzeit zwischen der alten und der neuen Optik umschalten. Termin: Sommer 2009.



Alte Grafik

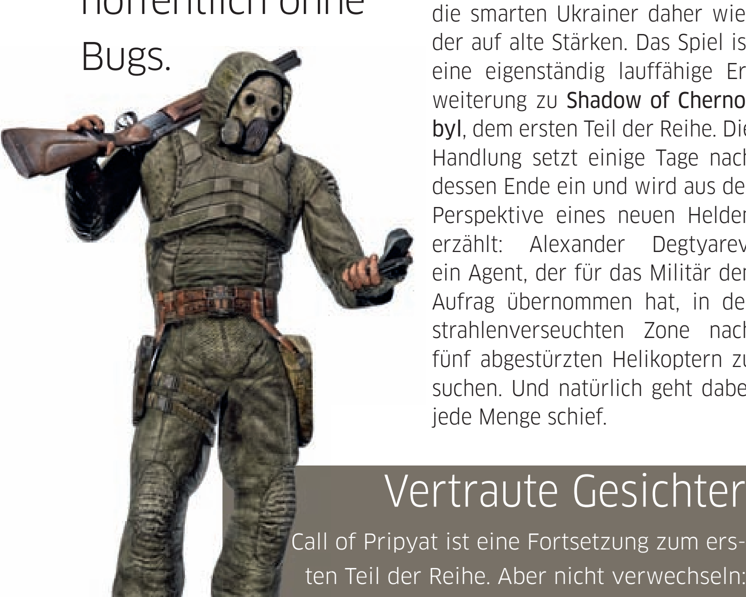
Neue Grafik

DAZUGELERNT | Die Verhaltensweisen von sämtlichen Monstern werden überarbeitet. Wer die Vorgängerspiele kennt, muss also umdenken.

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Von: Felix Schütz

Der dritte Ausflug in die strahlenverseuchte Zone. Diesmal hoffentlich ohne Bugs.



Mit **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** hatte der Entwickler GSC Gameworld erst vergangenen Herbst gezeigt, wie man's nicht machen sollte: Ein halbgares Fraktionssystem, ständige Massenkämpfe und reichlich technische Mängel taten dem Spielspaß ganz und gar nicht gut. Für **Call of Pripyat** besinnen sich die smarten Ukrainer daher wieder auf alte Stärken. Das Spiel ist eine eigenständig lauffähige Erweiterung zu **Shadow of Chernobyl**, dem ersten Teil der Reihe. Die Handlung setzt einige Tage nach dessen Ende ein und wird aus der Perspektive eines neuen Helden erzählt: Alexander Degtyarev, ein Agent, der für das Militär den Aufrag übernommen hat, in der strahlenverseuchten Zone nach fünf abgestürzten Helikoptern zu suchen. Und natürlich geht dabei jede Menge schief.

Vertraute Gesichter

Call of Pripyat ist eine Fortsetzung zum ersten Teil der Reihe. Aber nicht verwechseln: Dieses Spiel ist *nicht* S.T.A.L.K.E.R. 2!

Wie in den Vorgängern erwartet den Spieler eine glaubhafte Welt. Wieder wurden viele reale Orte akribisch nachgebaut, darunter: die Stadt Pripyat, die Yanov-Bahnstation, die Jupiter-Fabrik und die Stadt Kopachi. Man wird also reichlich neues Terrain erforschen. Und obwohl die Entwickler diesmal keine Updates an der Grafik-Engine X-Ray 1.6 vornehmen, ist die Optik immer noch klasse: Hohe Weitsicht, realistische Texturen und glaubhafte Lichteffekte zeichneten schon die beiden Vorgänger aus. Das grundlegende Spielprinzip ändert sich natürlich nicht, es soll sich aber wieder stärker am ersten Teil orientieren. So gibt es beispielsweise kein dynamisches Fraktionssystem mehr, sondern nur noch drei Gruppierungen: die Wächter, die Freiheit und die Banditen. Für jede Seite kann der Spieler Aufgaben erfüllen, das bringt ihm Ansehen, Belohnungen und neue Handelsoptionen. Die langweiligen zufallsgenerierten Aufträge aus den Vorgängern sind dabei gottlob Geschichte, denn diesmal designen die Entwickler rund 70 Nebenquests von Hand.

Sämtliche NPCs haben neue Verhaltensmuster. Sie begeben sich tagsüber auf die Suche nach Artefakten, während sie sich nachts aufs Ohr legen. Auch der Held selbst kann nun schlafen, etwa um so die quälend lange Zeit bis zum Morgengrauen zu überbrücken. Allerdings werden manche Missionen nur nachts angeboten – solche Aufträge sind besonders gefährlich, denn einige Monster sind tagsüber zwar inaktiv, doch dafür im Dunkeln umso härter drauf. Das Kampfverhalten der Bestien will GSC überarbeiten, außerdem stoßen mit Chimera und Burer auch zwei neue Ekelpakete hinzu. Um sich zur Wehr zu setzen, braucht der Held natürlich passende Ausrüstung. Schutzkleidung und Helme sind nun voneinander getrennte Objekte und können separat angelegt werden. Auch das aus **Clear Sky** bekannte Upgrade-System für Waffen ist wieder mit dabei, allerdings in abgeänderter Form. Damit die Charakterpflege künftig leichter von der Hand geht, wurde auch das Inventar überarbeitet. Beispielsweise gibt es nun vier Quick-Slots, die man flexibel mit Gegenständen bestückt.



BISSIG | Mutierte Bestien können den Spieler jederzeit in der offenen Welt angreifen.

SCHÖNER STIL | Das Monsterdesign ist unverändert gut. Die Grafiker von GSC wissen, was sie tun.

AUFSTIEG | Dank neuer Rüstungen und eines Waffen-Upgrade-Systems wird der Held mit der Zeit stärker.

Die Einsicht der Entwickler scheint lobenswert, doch ein paar Dinge bereiten uns Sorgen. Da sind etwa wieder die gefährlichen Anomalien, die unsichtbar und überall in der Spielwelt vorkommen. Nur in ihnen kann der Spieler kostbare Artefakte finden, mit denen er seine Ausrüstung verbessert. Es lässt sich darüber streiten, ob dieses System tatsächlich Spaß oder vielmehr Frust bereitet. Die Psi-Emissionen, wie man sie schon aus Clear Sky kennt, betrachten wir ebenfalls noch mit einiger Skepsis. Diese tödlichen Druckwellen können nun nämlich jederzeit auftreten, werden also nicht mehr vorgeskriptet ausgelöst. Es gilt dann, in kürzester Zeit einen Unterschlupf zu finden, sonst ist der Held hinüber – und durch den Zufallsfaktor muss man nun praktisch immer wissen, wo sich die nächste Zuflucht befindet. Ob das Spaß macht? Obendrein verändert jede Emission den Standort der Anomalien und auch die Artefakte darin werden dann „nachgefüllt". Doch selbst wenn solche Features super funktionieren sollten, werden S.T.A.L.K.E.R.-Fans wohl vor allem auf eines achten: die Bugs. Immerhin litten die beiden Vorgänger, vor allem Clear Sky, merklich an technischen Mängeln. Ob GSC es diesmal wirklich besser macht, wissen wir im Oktober dieses Jahres, falls das Spiel pünktlich erscheint – ein Publisher hat sich nämlich bislang noch nicht gefunden. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Noch bin ich skeptisch, ja – **Clear Sky** hat mich eben enttäuscht. Doch GSC zeigt ja bereits Einsicht und orientiert sich für **Call of Prypiat** wieder stärker am ersten Teil, sicher eine gute Entscheidung. Diesmal aber bitte ohne Bugs! Und außerdem frage ich mich: Wozu eigentlich noch dieser Nachfolger, wo GSC doch schon **S.T.A.L.K.E.R. 2** angekündigt hat? Das Spiel interessiert mich nämlich deutlich mehr.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **GSC Gameworld**
ANBIETER: **Nicht bekannt**
TERMIN: **Oktober 2009**

DAS SIND DIE VORGÄNGER

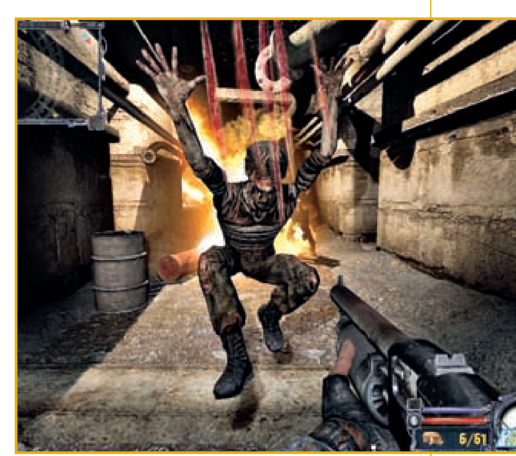
Seit fast acht Jahren ist S.T.A.L.K.E.R. ein fester Bestandteil der Actionspiel-Szene. Ach, das wussten Sie gar nicht? Na dann lesen Sie doch einfach weiter.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Release: März 2007



Ende 2001 kündigte GSC Gameworld den Open-World-Shooter an, der brillante Grafik mit faszinierenden Rollenspiel-Elementen verbinden sollte. Doch der Entwicklungsprozess verlief schleppend, das Spiel war lange Zeit als Vaporware verschrien. Nach zahllosen Verschiebungen und einer reich verbuggten Beta erschien das gehypte Spiel im März 2007 – und überraschte positiv! Die riesige, offene Spielwelt verblüffte mit gespenstischer Atmosphäre, die Kämpfe waren intensiv, der Multiplayer-Modus solide und die Grafik wirkt auch heute noch klasse. Monotone Nebenaufgaben und einige Bugs zählen zu den Mängeln des Spiels.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Release: September 2008



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky erschien nur eineinhalb Jahre nach dem ersten Teil. Offenbar zu wenig Zeit, um gute Ideen zur vollen Reife zu bringen: In Clear Sky werkelt ein dynamisches Fraktionssystem, das es dem Spieler erlaubt, sich einer beliebigen Gruppierung anzuschließen. Klingt gut, endet aber leider in ständigen Schießereien zwischen verfeindeten KI-Gruppen. Auch das Artefakt-System wurde abgeändert – zum Schlechten hin. Die Grafik machte zwar einen deutlichen Sprung nach vorne, doch die Technik bereitete dafür Probleme: Einige Bugs waren so schwerwiegend, dass sich die Hauptquest nicht abschließen ließ. Immerhin: Mehrere Patches halfen dem Spiel wieder etwas auf die Beine.

Von: Manfred Reichl

Nach der Saison ist vor der Saison! FIFA stimmt Sie jetzt schon auf die neue Spielzeit ein.



LEBENSECHT | In die Charaktermodelle der Top-Stars wie Wayne Rooney (ganz links) investieren die Designer wieder besonders viel Zeit.



SCHLAUMEIER | Die KI der Torhüter wird verbessert. Diese eilen nun schlauer aus dem Tor heraus.



DUELL IN DER SERIE A | Wie in jedem Jahr gibt's auch in **FIFA 10** Team- und Spieler-Lizenzen bis zum Abwinken.

FIFA 10

Seit nicht mal einem Monat pausiert der Fußballzirkus, da bringt Electronic Arts schon die nächste Saison ins Spiel. Im Herbst erscheint mit **FIFA 10** ein neuer Teil der Reihe.

Laut Produzent David Rutter soll **FIFA 10** aber keineswegs ein lauer Aufguss werden und sich lediglich auf grafische Aufwertungen beschränken, sondern ein immens verbessertes Gameplay bringen.

Dieses Vorhaben fängt in **FIFA 10** beim Druck, den die Kicker auf ihre Gegenspieler ausüben, an. Über 50 neue Bewegungsabläufe und eine neue KI sollen dafür sorgen, dass die virtuellen Sportler ihre Gegenspieler nun weitaus authentischer in Manndeckung nehmen oder die Räume eng machen und dabei zu keiner Zeit den Ball aus den Augen lassen.

Eines der größten Mankos des Vorgängers waren die trägen Ballannahmen. Häufig dauerte es einen Tick zu lange, bis Ihr Profi den Ball gestoppt hatte, sodass die Gegenspieler ihm auf die Pelle rückten. In dieser Hinsicht verspricht EA Abhilfe. Die Spielfiguren werden den Ball angeblich viel wirklichkeitsnaher annehmen und dadurch realistischer auf Ihre Lenkeingaben reagieren.

Entscheidend verbessern will das Entwickler-Team auch das Stellungsspiel der Pixel-Sportler. Verlässt beispielsweise ein Verteidiger seine Position, so deckt ein Abwehrkollege in Zukunft noch geschickter den dadurch für den Gegner frei gewordenen Raum. Von diesem Feature soll auch Ihre Offensive profitieren, wenn Ihre Angreifer Freiräume klüger erkennen und selbstständiger steil gehen oder Pässe spielen.

Apropos Pässe: Am Pass-System arbeitet EA ebenfalls. Unter anderem sollen die Steilpässe an Authentizität gewinnen, indem dem Empfänger eines solchen Passes mehr Optionen spendiert werden. Diese ermöglichen es ihm, einen Bewacher zu überlaufen.

Das Salz in der Suppe jedes Fußballspiels sind Tore: Diese fallen nur, wenn Sie vernünftige Schüsse aufs gegnerische Gehäuse abfeuern. Daher passen die Entwickler auch die Schussmechanik an. Deswegen soll in **FIFA 10** mit den unrealistischen und kurvenreichen Flugbahnen aus den Vorgängern Schluss sein.

Obendrein steht auch das Abwehrverhalten auf der Agenda der Macher. Grätschen will man zum Beispiel dahingehend realistischer gestalten, dass Weltklasse-Verteidiger nun weiter grätschen als weniger bekannte Abwehrspieler aus Cottbus.

Sehr akribisch wird das Torwart-Spiel überarbeitet. EA kündigte Torhüter an, die schlauer erkennen, wann sie einen hohen Ball abfangen können, und damit ihren Strafraum besser beherrschen. Dafür wird auch deren Animationsrepertoire aufgestockt, was zu abwechslungsreicheren Strafraumszenen führen soll.

Mit dem 360-Grad-Dribbling-System bekommen Sie nun zudem die Möglichkeit, präziser zu dribbeln, um Lücken in der Verteidigung eines Kontrahenten zu finden, die es bisher nicht gab. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Kein Jahr vergeht ohne ein neues **FIFA**. In der Regel erfährt die Serie alljährlich eine Verbesserung. Dies wird sicher auch bei **FIFA 10** der Fall sein. Wenn es dem Team von Produzent David Rutter tatsächlich gelingt, die behäbigen Ballannahmen aus dem Vorgänger zu beheben und weitere Korrekturen umzusetzen, dann wird **FIFA** auch in diesem Jahr die Nase vor Konamis **PES**-Reihe haben.

GENRE: **Fußball**
ENTWICKLER: **EA Sports**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2009**

Von: Sebastian Stange

Das neue Spiel der Enemy-Territory-Macher hat einige clevere Ideen im Gepäck.

WATERWORLD | Die schwimmende Stadt Ark ist die letzte Zuflucht der Menschheit.

GELENKIG | Bei gedrückter „SMART-Taste" hangelt, springt und klettert ihre Spielfigur nahezu überall hin.

CHARMANT | Ihre Spielfigur gestalten Sie selbst. Der Grafikstil ist herrlich eigenwillig.

Brink

Die Präsentation von **Brink** während der Spielemesse E3 begann mit einer interessanten Innovation: Free-Running. Anders als beim Parkour-Shooter **Mirror's Edge** benötigen Sie dafür keine schnellen Reaktionen und eine Vielzahl an Tasten. Vielmehr halten Sie eine Taste gedrückt und fortan befindet sich Ihre Spielfigur in einer Art „Akrobatik-Modus". Je nachdem, wohin Sie zielen, schliddert sie unter Hindernissen hindurch, schwingt sich über Geländer oder zieht sich an Kanten hoch. Das Ganze wirkte obendrein erfreulich flüssig und natürlich. Doch **Brink** bietet mehr als nur ein cleveres Gameplay-Element. Da wäre außerdem eine unverbrauchte Story, die ein wenig an den Costner-Film **Waterworld** erinnert. Als Szenario für das Spiel dient die schwimmende Stadt Ark, die aus hunderten künstlichen Inseln besteht und einst als Hightech-Heimat für die Reichen geplant wurde. Doch die Ozeane wuchsen mehr und mehr, sodass Ark zum Zufluchtsort der gesamten verbliebenen Menschheit wurde. Nachdem sich Flüchtlinge und Ark-Einwohner 25 Jahre auf die Pelle gerückt sind, steht die Insel nun kurz vorm Bürgerkrieg. Rebellen und Sicherheitskräfte stehen sich gegenüber. Sie dürfen selbst entscheiden, für welche Seite Sie kämpfen.

In der vorgeführten Mission wurde ein Auftrag der Sicherheitskräfte gezeigt, die einen Roboter in einen Hafen eskortieren mussten. Letzterer erinnerte mit seinen verrosteten Containern und unzähligen notdürftig zusammengebauten Hütten ein wenig an die Optik des Endzeit-RPGs **Fallout 3**. Am Hafen angekommen, gerät Ihr Team sofort unter Feuer, weshalb Sie sich an einem Vorratsdepot mit Waffen eindecken und sich für eine Soldaten-Klasse entscheiden. Das Klassen- sowie Erfahrungssystem soll dafür sorgen, dass Sie lange Spaß an **Brink** haben. Clever ist auch das Missionsdesign. Das finale Ziel ist zwar klar, doch Sie können selbst entscheiden, welche Rolle Sie im Team spielen wollen. Je nachdem, mit welcher Klasse und Ausrüstung Sie gerade spielen, bietet Ihnen **Brink** verschiedene Aufträge an, die alle dem Erfüllen Ihrer Hauptmission dienen. Das kann das Entschärfen von Bomben, das Aufhalten feindlicher Offensiven oder das Verhören eines Gegners sein.

Der große Clou: Online spielt sich **Brink** genauso, egal ob gemeinsam mit bis zu sieben Mitspielern oder teambasiert gegeneinander. Missionen, Levels, Auftragssystem, Fertigkeiten, Erfahrungspunkte ... es gibt keinen Unterschied. Das könnte endlich ein Shooter sein, bei dem Sie ohne große Frust-Momente in den Online-Modus einsteigen können. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Am Ende der Präsentation von **Brink** brauchte ich einige Minuten, um mein Hirn vollends um das Spielkonzept zu schlingen: Singleplayer = Multiplayer = Coop = Versus? Kann das wirklich gehen? Im Gespräch mit den Entwicklern wurde mir dann klar, dass hier wirklich eine kleine Genre-Revolution lauern könnte. Schließlich ist geplant, dass Ihnen das Spiel irgendwann mitten in der Solo-Kampagne rät: „Spielen Sie die nächste Mission doch online. Keine Angst, es funktioniert wie gewohnt!" Und das ist doch eine ziemlich coole Sache, oder?

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Splash-Damage**
ANBIETER: **Bethesda**
TERMIN: **Frühjahr 2010**



Bezwinge deine Gegner
aus Action,
PC DVD
DEMIGOD
WWW.DEMIGODTHEGAME.COM
80
06/2009
GameStar
Demigod


In einer einzigartigen Kombination
Strategie und Rollenspiel.


Ein Gott ist gefallen. Kämpfe und verdiene dir seinen Platz!
DEMIGOD™
WWW.DEMIGODTHEGAME.COM


Stardock


GAS
powered
GAMES



MIT DER TÜR DURCHS HAUS | Das Roboterfahrzeug Goliath donnert in einer beeindruckenden Szene durch mehrere Wände.

BEKLEMMENDES SZENARIO | Die von Invasion und Energiekrise gebeutelten USA wirken wirklich stimmungsvoll.

SMALLTOWN-USA | Der Demo-Level spielt in Colorado, genauso wie der Milus-Film Die rote Flut!

Homefront

Von: Sebastian Stange

Aliens greifen die Erde an? Ein alter Hut! Doch was wäre, wenn Nordkorea in die USA einmarschieren würde?

Eigentlich sollte uns die kuriose Story des neuesten THQ-Shooters kaum überraschen, schließlich stammt sie aus der Feder von John Milius. Cineasten kennen den 65-jährigen Drehbuchautor von Filmen wie Apocalypse Now, Der Weiße Hai oder Conan der Barbar. Doch für einen Film ist Milius geradezu berüchtigt: Die rote Flut. In dieser Perle des Trash-Kinos landen plötzlich sowjetische Fallschirmtruppen inmitten einer US-Kleinstadtidylle und es ist an Patrick Swayze, ein kleines Team im Guerillakrieg gegen die bösen Russen anzuführen. Heutzutage kann man über Die rote Flut vor allen Dingen lachen, doch damals spiegelte der Film die Ängste vieler US-Bürger wider. Bei Homefront ist das alles recht ähnlich, denn auch da müssen Sie sich einer Invasion stellen. Nur besetzt diesmal im Jahre 2027 die nordkoreanische Armee plötzlich Südkorea und kurz darauf die USA. Und das ausgerechnet nach einer jahrelangen Energiekrise. Wie genau die riesige Invasionsmacht unbemerkt von Asien in die USA gelangen konnte, klären Sie im Laufe des Einzelspieler-Abenteuers auf. Ein Mitarbeiter des Kaos-Entwicklerteams meinte trocken: „Wir haben unsere Beziehungen spielen lassen und Nordkorea hat als Promo-Aktion für das Spiel sogar einen Atombombentest durchgeführt." So wirklich zum Lachen war uns dabei jedoch nicht.

Das lag auch an der packenden Inszenierung des zuvor gezeigten Demo-Levels, die es – sofern das fertige Spiel auf demselben Niveau liegt – locker mit Modern Warfare 2 und Co. aufnehmen kann. Alles beginnt damit, dass Sie im zweiten Jahr der Besatzung in einer Rebellensiedlung erwachen. Was zuvor geschah, bleibt vorerst unklar. Der Chef der Truppe führt Sie durch den Unterschlupf und noch bevor der erste Schuss im Spiel fällt, kommt eine bedrückende Stimmung auf. Überall erblicken Sie improvisierte Gewächshäuser, Solarpanels und Windkraftanlagen. Die einst gutbürgerlichen Häuser sind teilweise verbarrikadiert und mit allerlei Pflanzenkübeln zugestellt. Eine reelle Krise dieser Art könnte tatsächlich solche Folgen für die Gesellschaft haben. Männer, Frauen und Kinder sind in hektischer Betriebsamkeit, da sich gegnerische Truppen nähern. Der Plan ist, schnellstens zu verschwinden und nicht zurückzukehren. Doch just in dem Moment, in dem Sie Ihr neues Sturmgewehr erhalten, bricht plötzlich die Hölle los. Nordkorea steht vor der Tür.

MÄCHTIGES WERKZEUG | Dem Raketenwerfer Goliaths hält kaum etwas stand. Er ist auch eine gute Deckung!

AUSGERÄUCHERT | Dieser Gegner wurde mit einer Granate aus seiner Stellung gesprengt.

IN YOUR FACE | Der explodierende Jeep wird stets in Richtung des Spielers geschleudert.

FINALE | Der Einschlag einer Rakete und die darauffolgende Explosion markieren das Ende der E3-Demo.

Unter den gebrüllten Anweisungen des Rebellenanführers kämpfen Sie sich über eine Straße. Jeeps mit Soldaten kommen kreischend zum Halten, das Feuer wird aus Fenstern und Bordgeschützen auf Sie eröffnet, während ferngesteuerte Drohnen im Sturzflug über Sie hinwegdonnern. Einem Gegner, der im Obergeschoss eines Hauses lauert, werfen Sie eine Handgranate entgegen. Mit einem riesigen Feuerball wird kurz darauf das komplette Zimmer aus der Fassade gerissen. Die Geräuschkulisse ist dabei schwer beeindruckend. Aus allen Richtungen knattert, kracht und knallt es, während die Bewohner der Siedlung schreiend vor den Invasoren fliehen. Sie schalten derweil einen weiteren Soldaten aus und bemächtigen sich seines Raketenwerfers. Mit dem schalten Sie einen heranbrausenden Jeep aus. Die Explosion verwandelt das Fahrzeug in einen Feuerball, dem Sie in letzter Sekunde entkommen können. Dafür sorgt eine spezielle Engine, die das Kaos-Team erstmalig einsetzt. Diese sorgt dafür, dass beispielsweise Explosionen oder Trümmer stets in Richtung des Spielers fliegen. Die Action stellt sich sozusagen bestmöglich dar, ohne geskriptet zu sein.

Wir sind gespannt, wie gut das im fertigen Spiel funktionieren wird. Die Idee ist aber reizvoll und die gezeigte Demo bot unzählige grandiose Momente. Jedoch war das, was uns auf der Spielemesse E3 gezeigt wurde, eher ein Ausblick darauf, wohin die Reise mit Homefront geht, und der gezeigte Level steckte aus Demonstrationsgründen voller Skripte. Diese Tatsache machte die Action aber nicht weniger beeindruckend. Gegen Ende des Levels müssen Sie nämlich Ihre Trumpfkarte ziehen: den Militär-Roboter Goliath. Das sechsrädrige Ungetüm steht jedoch leider hinter einem Haus, doch das ist angesichts der brenzligen Lage egal. Mit einem Laser markieren Sie ein Ziel und eine Sekunde später bricht Goliath mit laut brüllendem Motor durch die Wand des Zimmers, im dem Sie sich befinden. Der Roboter richtet mit seinem Raketenwerfer großen Schaden bei den Gegnern an und zermalmt im Verlauf des Gefechts mühelos ein geparktes Auto. Die Demo endet mit einer großen Explosion, was zwar viele Fragen offen lässt, aber ein schönes Zeichen für das angepeilte Spielgefühl des Shooters setzt. Hoffentlich gelingt es dem Team wirklich, derlei filmreife Action im fertigen Spiel unterzubringen, ohne uns Spieler allzu sehr an die Hand zu nehmen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Die kurze E3-Präsentation von **Homefront** war so atmosphärisch und mitreißend wie kaum eine andere auf der Spielemesse. Jedoch wage ich nicht, aus dem Gezeigten schon jetzt auf das fertige Spiel zu schließen. Mit der brillanten Demo legten die Entwickler vor, wohin sie mit **Homefront** wollen. Und ich drücke ihnen beide Daumen, dass sie ihr Ziel erreichen. Ebenso bin ich auf den Mehrspieler-Part von **Homefront** gespannt. Der soll es nämlich in sich haben. Details? Leider Fehlanzeige!

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Kaos Studios**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **2010**

VERMUMMT | Wer will, verpasst seiner Spielfigur eine Maske, um von der Polizei nicht erkannt zu werden.

EIN KUNSTWERK | Die Tattoos auf dem Oberkörper dieses Charakters legen Sie zu Spielbeginn fest.

MARKANT | Die Gesetzeshüter tragen keine Einheitsuniform. An ihren Job erinnert lediglich ihre Dienstmarke.

STRASSENSCHLACHT | Die Verbrecher liefern sich mitten auf offener Straße ein Gefecht mit den Polizisten.

APB

Von: Alexander Frank

Grand Theft Auto 4 + Second Life = APB? Wir sehen uns die Gleichung genauer an.

REINE FAKTEN

Wissen Sie eigentlich, was APB bedeutet? Oder was GTA 1 damit zu tun hat? Wir klären auf:

- APB steht für „all-points bulletin", ein Informationsbündel über Personen, die in den USA als vermisst oder auf der Flucht gelten – vergleichbar mit einem Steckbrief.
- David Jones, Kreativdirektor bei Entwickler Realtime Worlds, war einer der Gründer von DMA Design (heute Rockstar), den Machern des ersten **GTA**-Titels.
- **APB** verwendet **Unreal-Engine 3**.
- **APB** erlaubt den Zugriff auf die Datenbank des Musikportals last.fm – direkt im Spiel.

Ein nackter, fast vollständig tätowierter Oberkörper, Nasenring, Piercings durch Augenbrauen, Ohren und Kinn, eine tiefe Narbe auf der Stirn – und als ob das nicht schon auffällig genug wäre, trägt der virtuelle Punk auch noch einen Irokesenschnitt. „Mach was aus dir, sonst bleibst du ein Niemand" – rät uns der Kerl mit einer ruhigen, beinahe gleichgültigen Stimme. Diese elementare Weisheit ist gleichzeitig das Spielziel von **APB**. Hier schlüpfen Sie in die gepiercte Haut eines Verbrechers. Oder in die fetzige Lederjacke eines Polizisten. Die vor Kriminalität überquellende Metropole San Paro, der fiktive Schauplatz von **APB**, bietet genug Arbeit für beide Fraktionen.

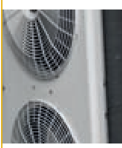
Das Krimi-Abenteuer erinnert an GTA 4, spielt sich aber komplett online. San Paro teilt sich in mehrere Bezirke auf. In jedem von ihnen finden 100 Spieler Platz: 50 Verbrecher und ebenso viele Gesetzeshüter. Eine typische Mission gibt beispielsweise einen Banküberfall als Ziel vor. Sobald sich eine Gruppe von Räubern zusammenfindet, informiert das Spiel die Polizisten. Auf diese Weise entbrennt am Zielort ein kugelreiches Gefecht – bis die Bank entweder geplündert oder erfolgreich verteidigt wurde. Ein spielinternes System sorgt dabei für ausgeglichene Verhältnisse (dazu später mehr).

Dabei übernehmen die Protagonisten eine feste Rolle – ein Ganove steuert etwa den Einsatzwagen, sein Beifahrer nimmt währenddessen aus dem Autofenster die Feinde unter Beschuss. Über die Arbeit der Polizei ist indes wenig bekannt. Hierzu erwarten wir mehr Informationen auf der deutschen Spielemesse gamescom.

Erledigte Missionsziele belohnen den Spieler nicht wie etwa in **World of Warcraft** mit Erfahrungspunkten, sondern mit einer dickeren Brieftasche. Ein Levelsystem gibt es in **APB** nicht. Aber durch das Geld kommen erfolgreiche Spieler an effektivere Waffen, schnellere Autos oder ausgefallene Klamotten. So kann das Spiel bei Gruppenbildung zwischen Anfängern und Fortgeschrittenen unterscheiden. Stichwort „ausgefallene Klamotten": Der Charakter-Editor, mit dem Sie zu Spielbeginn Ihr virtuelles Alter Ego entwerfen, ist umfangreicher als seine Pendants aus **Spore**, **Die Sims 3** oder **Oblivion** zusammen! Der Punk zu Beginn dieses Artikels ist noch eine recht „harmlose" Kreation. Optisch zumindest. Denn am Ende der Präsentation reicht er uns eine Pistole. „Lass uns einen Job erledigen". Zu schade, dass wir diesen Job erst 2010 erledigen können. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank





Zum einen wecken bei mir die Szenen aus **APB** die Lust, in die Metropole San Paro einzutauchen, zum anderen werfen sie Fragen auf. Wie soll das Kräfteverhältnis zwischen Polizisten und Verbrechern bei 100 Spielern pro Bezirk stets ausgewogen bleiben? Finden sich genug Protagonisten auf beiden Seiten, um ein und dieselbe Mission anzunehmen? Hoffentlich bekommen wir bald Antworten.

GENRE: **Mehrspieler-Action**
ENTWICKLER: **Realtime Worlds**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **1. Quartal 2010**



ALTE BEKANNTE | Sie können den Weg Ihres Helden im Nachfolger weiter bestreiten.



BOMBASTISCH | Mittels Raketenwerfer verteilen Sie nun auch Flächenschaden gegen die Reaper.



RUNDERNEUERT | Die Engine wurde weiter aufgebohrt, die Explosionen zeigen sich schöner denn je.



ABWECHSLUNGSREICH | Selbstverständlich treffen Sie im zweiten Teil auch auf neue Bösewichte.

Mass Effect 2

Von: Frank Hansen

Totgesagte leben länger: Commander Shepard geht wieder auf Artefakt-Jagd.

Ein gutes Jahr ist es her, seit Entwickler Bioware den Xbox-360-Shooter Mass Effect sechs Monate nach der Konsolenpremiere auch auf den PC brachte. Auf der diesjährigen Spielemesse E3 in Los Angeles wurden nun erste Informationen zum Nachfolger bekannt. Demnach soll die Konsolenversion bereits im November dieses Jahres erscheinen. PC-Spieler müssen sich wieder ein wenig länger gedulden.

Die Handlung wird wenige Monate nach dem Ende des ersten Teils spielen, der mit der Zerstörung des Mutterschiffs den Spieler in den Abspann verabschiedete. Das futuristische Szenario des Jahres 2183 bleibt dem Spieler also erhalten. Gestorbene Mitstreiter tauchen im Nachfolger jedoch nicht mehr auf. Sie können aber Ihre damaligen Wegbegleiter aus jedem beliebigem Mass Effect-Savegame in Teil 2 importieren. Diese finden sich dann auch in den Zwischensequenzen mit ihrem kompletten Equipment wieder. Alternativ ist auch der Start mit einem frischen Charakter möglich, Bioware stellt Ihnen eine komplett neue Crew zur Seite.

Nicht geklärt ist das Schicksal des Titelhelden Shepard, das in der Endsequenz des Vorgängers nicht gezeigt wurde. Die Wahrscheinlichkeit, dass ihm keine tragende Funktion im Nachfolger zukommt, scheint eher gering. Bioware hält sich bislang zwar sehr bedeckt, was Shephards Aufgabe in Mass Effect 2 angeht, bei einer Präsentation im Rahmen der E3 spielte der kantige Held aber eine zentrale Rolle.

Klare Vorstellungen hat man bei Bioware von der zu erwartenden Umgebung, die optisch „einen Sprung gegenüber dem Vorgänger" darstellen soll. Erste Bilder lassen auf eine aufpolierte Version der Unreal-Engine 3 schließen, die bereits in Mass Effect zum Einsatz kam. Auch die Kürze der veranschlagten Entwicklungszeit für den zweiten Teil der als Trilogie geplanten Serie spricht für diese Vermutung.

Der Team-Aspekt des Spiels könnte in Teil 2 eine größere Bedeutung erhalten: Im Internet kursieren Gerüchte über einen Koop-Modus für bis zu sechs Spieler. Diese wurden aber von Entwicklerseite bislang (noch) nicht bestätigt. ❑

ERSTEINDRUCK

Frank Hansen

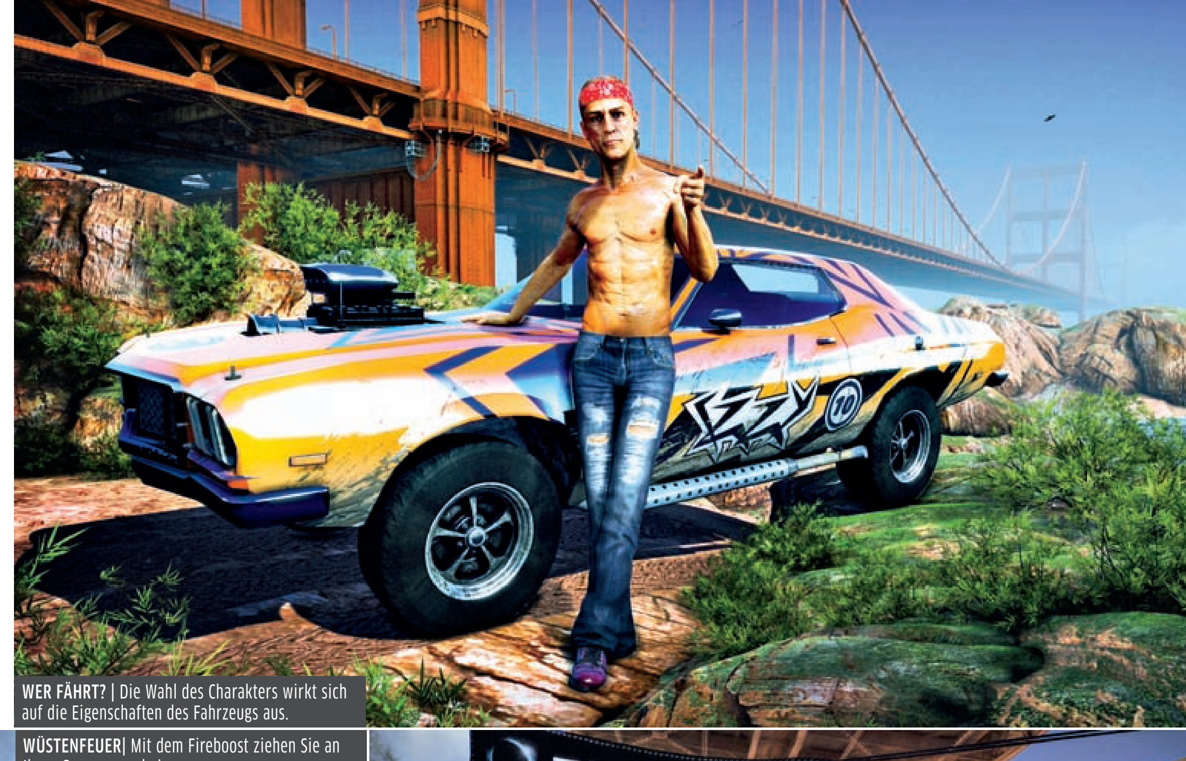


Durch das Beibehalten der alten Engine bewahren sich die Entwickler eine Menge Zeit für Detailverbesserungen an der Spielmechanik und Gimmicks wie die Importmöglichkeit für Charaktere aus Teil 1. Als Belohnung für Ihre in den Vorgänger investierte Zeit erstrahlt Ihr komplettes Equipment authentisch in den Zwischensequenzen von **Mass Effect 2**. In Sachen Koop besteht zumindest Hoffnung.

GENRE: **Action-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2010**

Von: Matti Sandqvist/
Sascha Lohmüller

Rustikale Offroad-Rennen sind derzeit angesagt. Aus Deutschland kommt nun ein heißer Vertreter dieses Genres.



WER FÄHRT? | Die Wahl des Charakters wirkt sich auf die Eigenschaften des Fahrzeugs aus.



WÜSTENFEUER| Mit dem Fireboost ziehen Sie an Ihren Gegnern vorbei.



HEISSER REIFEN| Unterschiedliche Arten des Fireboosts ermöglichen kreative Angriffstaktiken.

Fireburst

Wenn von Spielen aus Deutschland die Rede ist, kommen dem erfahrenen PC-Spieler eher simulationslastige Aufbaustrategiespiele wie Anno oder Die Siedler in den Sinn. Titel wilderer Art sind dagegen rar gesät. Mit diesem Klischee möchte das erfahrene Entwicklerstudio exDream aus Hannover aufräumen und zwar mit einem flotten Arcade-Rennspiel namens Fireburst.

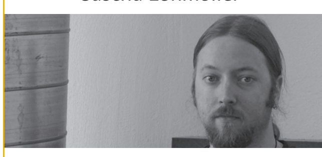
Anfangs wirkt Fireburst nicht besonders originell. Sie wählen aus barbarisch anmutenden Wüstenvehikeln wie Buggys, Muscle-Cars, Pick-up-Trucks oder Jeeps und donnern damit durch raue Landschaften. Abzweigungen, Rampen, Tunnel und Brücken ermöglichen einen kreativen Rennverlauf und verschaffen Ihnen hin und wieder auch mal taktische Vorteile gegenüber den Rivalen. Was Fireburst von Konkurrenzprodukten abhebt, ist der Fireboost. Er verschafft Ihnen auf Knopfdruck nicht nur einen Geschwindigkeitsschub, sondern verwandelt Ihr Auto gleichzeitig auch in ein flammendes Inferno. Wenn man in diesem Zustand so nahe an einen Gegner heranfährt, dass er von der Feuersbrunst erfasst wird, heizt dieser sich auf, bis er schließlich in die Luft fliegt. Abhängig vom gewählten Fahrzeug verfügt man über unterschiedliche Arten des Fireboosts. Der Haken an der Sache: Beim Zünden des Fireboosts heizt sich das Vehikel ebenfalls auf. Boostet man zu lange, explodiert das eigene Fahrzeug.

Weitere Features sollen die Offroad-Schlacht zusätzlich aufwerten. So wählen Sie vor Rennbeginn neben dem Auto auch einen Fahrer aus. Die Charaktere besitzen invidueller Attribute, die zu den Werten des Fahrzeugs addiert werden. Auf diese Weise ist man in der Lage, die Stärken eines Fahrzeugs zu erhöhen oder dessen Schwächen ausbügeln. Zudem verfügt jeder Fahrer über gut 50 Schmähungen, mit denen Sie ausgeschaltete Rivalen auch noch verspotten dürfen. In der Solo-Karriere ist Hohn eher kontraproduktiv, denn je frecher man ist, desto aggressiver verhalten sich die KI-Konkurrenten.

Im Multiplayer-Modus können bis zu 16 Spieler sich in wilden Rennen gegenseitig aufs Korn nehmen. Darüber hinaus wird es auch eine Art Arena-Modus geben, in dem es nur darum geht, möglichst viele Konkurrenten mit Fireboost-Attacken auszuschalten. Insgesamt wirkte die von uns angespielte frühe Version durchaus vielversprechend. In puncto Grafik und Geschwindigkeitsgefühl war jetzt schon alles im grünen Bereich. In Sachen KI und Fahrzeugführung bedarf es aber noch kleinerer Verbesserungen. Die Steuerung schwankte je nach Fahrzeug sehr stark und die künstliche Intelligenz tat sich mit einigen Strecken schwer. Wie sich Fireburst weiter entwickelt, teilen wir Ihnen mit, sobald wir eine eigene Version aus Hannover geschickt bekommen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Beim Probespielen kam schon ordentlich Spaß auf. Die Schwächen im Bereich KI und Fahrzeugführung sind den Entwicklern bekannt und sollen bis zum Release der Vergangenheit angehören. Ob allerdings ein einziges neues Feature **Fireburst** aus der Konkurrenz herausstechen lässt, ist derzeit noch fraglich, das Potenzial ist aber auf jeden Fall vorhanden.

GENRE: **Arcade-Rennspiel**
ENTWICKLER: **exDream**
ANBIETER: **Black Inc.**
TERMIN: **4. Quartal 2009**






MOTEL


CASINO

08/09 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich



Plant eine Reise in den Orient:
Nach ausgiebiger Siedelei in Anno 1404 will ich mir vor Ort anschauen, wie das mit der Herstellung von Kaffee, Marzipan und Duftöl funktioniert.
Plant für den kommenden Winter:
Viel Zeit für die anstehende Spieleflut ein, nachdem die diesjährige E3 deutlich machte, dass uns jede Menge Blockbuster für den PC erwarten.

Thorsten Küchler



Lacht über den Kollegen Schlütter:
Du fährst einen Corsa? Wie feminin ist das denn!
Lacht auch über Herrn Horn:
Flogging Molly? Höhepunkt? Dagegen sind die Kastelruther Spatzen ein coole Rock-Kapelle!
Lacht mit Meister Schütz:
Weil die Rückkehr von Monkey Island uns alte Adventure-Dödels tierisch glücklich macht.

Stefan Weiß



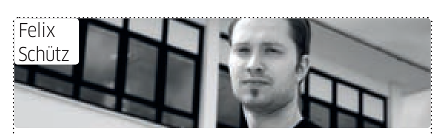
Enttäuschung des Monats:
Arma 2, Verkaufsversion 1.0 – der Test hat mich so gefrustet, dass ich lieber beim Oldie OFP bleibe.
Nervenkitzel des Monats:
Bei Nacht die 15 m hohe Leinwand des ehemaligen Autokinos zu besteigen, um dort einen Geocache zu heben.
Gaumenfreude des Monats:
Frischer Spargel mit Erdbeeren und Pfefferkörnern.

Robert Horn



Hat gerockt:
Auf Rock im Park. Highlight war Flogging Molly trotz strömenden Regens. Ach, Volbeat war auch super.
Ist geschockt:
Vom Max Payne 3-Stil. Das. Spiel. Muss. DÜSTER. sein!
Hats verbockt:
Bohemia Interactive. Schade, Arma 2 hätte groß werden können. Aber so eine Verkaufsversion? Danke, nein.

Felix Schütz



Zockt – wie immer – bis zur Besinnungslosigkeit:
Vampire: Bloodlines (mit Patch 6.2), Oblivion, Alien Shooter 2 Reloaded, Castlevania: Order of Ecclesia (NDS)
Für die kommenden Wochen fest eingeplant:
Anno 1404, Tales of Monkey Island, GTA Chinatown Wars (NDS), The Conduit (Wii), und Jeanne D'Arc (PSP)
Enttäuscht von:
The Void! Geniales Design, geile Ideen – aber zu schwer!

Christian Schlütter



Ist entspannt dank:
Zwei Wochen Urlaub mit der besten Freundin der Welt.
Zeigt sich überrascht, dass:
Die Chirurgin einen fetten Glassplitter aus seiner Hand operierte, der sich dort frecherweise seit einem Unfall im Dezember eingenistet hatte ...
Ärgert sich über:
Die erste Schramme in seinem neuen Corsa.

Sebastian Weber



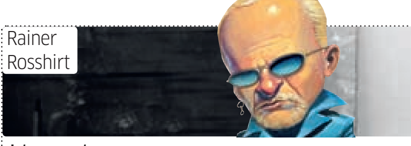
Hat Bedenken:
Nachdem die E3 so groß ausfiel, hoffe ich nicht, dass die erste Gamescom im August darunter zu leiden hat.
Spielt viel zu viel gleichzeitig:
Killzone 2 (PS3), Metal Gear Solid 4 (PS3), H.A.W.X., GTA 4: The Lost and Damned (Xbox 360) und Mirror's Edge
Hofft deshalb auf:
Schlechtes Wetter, sonst hab ich ein schlechtes Gewissen.

Wolfgang Fischer



Freut sich über die Wiedergeburt der E3:
Da wird's die Gamescom schwer haben mitzuhalten.
Erfreut sich an seinem iPhone:
Schon unglaublich: Es gibt wirklich für alles eine App! Noch uglaublicher: Wie viel Spiel man hier oft für 79 Cent bekommt. Neuerdings sogar Peggle!
Ist jetzt schon heiß auf die kommende Fußballsaison:
Warum? Weil der Transfermarkt brodelt!

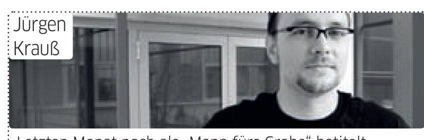
Rainer Rosshirt



Ist genervt von:
Der ewigen Wartezeit auf Starcraft 2: Wings of Liberty
Ist außerdem sehr genervt vom:
TÜV!
Genießt hingegen:
Die Motorradsaison.
Leidet allerdings unter:
Den wieder enorm steigenden Benzinpreisen ...

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß



Letzten Monat noch als „Mann fürs Grobe" betitelt, verdient der PC Action-Redakteur eher die Anrede „Mann fürs Große". Nach Bioshock 2 und Modern Warfare 2 verfasste er nun erneut die PC Games-Titelstory für Sie und warf erste Blicke auf das neue Splinter Cell Conviction.

Christoph Schuster



Im Test zum Open-World-Raser Fuel wühlte sich der PC Action-Kollege durch den Schlamm und Staub der Offroad-Pisten. Außerdem begleitet er Sie diesen Monat in seiner Vorschau zu The Old Republic in eine weit entfernte Galaxie - möge die Macht mit Ihnen sein!

Sascha Lohmüller



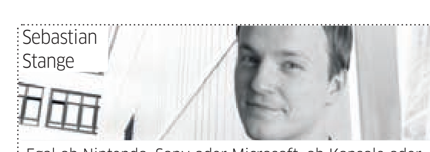
Hatte er übers Wochenende noch bei Rock am Ring die Mähne geschüttelt, durfte der Play3-Volontär zurück im harten Arbeitsalltag ums virtuelle Überleben kämpfen: Im Test zu Killing Floor hielt er sich blutrünstige Zombies vom Leib, in Overlord 2 fielen ihm Öko-Elfen zum Opfer.

Alexander Frank



Der PC Action-Redakteur begab sich nicht nur in seiner Vorschau zu Tales of Monkey Island erneut auf die Spur des Pirat-Sympathen Guybrush Threepwood, sondern ließ auch auf den Mehrspielerschlachtfeldern des Action-MMOs APB die (nicht vorhandenen) Muskeln spielen.

Sebastian Stange



Egal ob Nintendo, Sony oder Microsoft, ob Konsole oder PC: Multitalent Sebastian Stange mischt überall mit und flog deshalb auch nach Los Angeles zur diesjährigen E3-Messe. Von dort brachte er unter anderem Vorschauen zu den Actionhoffnungen Brink und Homefront mit.

Luka Toni



Bevor Sie sich voreilig über Star-Zuwachs in der Redaktion freuen: Gemeint ist nicht etwa der italienische Nationalstürmer Luca Toni, sondern unsere beiden Konsolenspezialisten Lukasz Ciszewski und Toni Opl, die sich für Sie in Street Fighter 4 und Call of Juarez 2 stürzten.

TOP-THEMEN

STRATEGIE
ANNO 1404



ENTDECKUNGSDRANG | Die **Anno**-Reihe lässt seit Jahren die Herzen der Aufbau-Strategen höherschlagen. An diesem Erbe muss sich nun auch der vierte Teil der Serie messen lassen. Um dem gerecht zu werden, fühlten mehrere Tester – allen voran unser Aufbau- und Abriss-Experte Christian Schlütter – dem Titel dutzende Spielstunden lang auf sämtliche Zähne. Die finale Diagnose teilen wir Ihnen auf sechs Seiten Test mit.

ACTION
STREET FIGHTER 4



PRÜGELKNABEN | Während Konsolenbesitzer sich seit Jahren mit der Crème de la Crème der Kampfspiele austoben, saßen PC-Spieler lange auf dem Trockenen. Doch damit ist jetzt Schluss: Capcom portierte seine Genre-Referenz für den Heimcomputer – mit Erfolg?!

ACTION
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

VIER FÄUSTE FÜR EIN HALLELUJAH | Der Western-Shooter **Call of Juarez 2** versprach zwar bereits im Voraus großartige Unterhaltung, doch wie bei jedem anstehenden Hit blieben letzte Zweifel. Ob diese begründet waren, lesen Sie in unserem Test.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



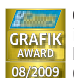
Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

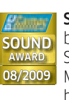




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



PRÄCHTIG | In solch einem schmucken Hafen residiert der Wesir des Sultans, Al Zahir.

INHALT

Anno 1404



Von: Stefan Dworschak, Lukas Löhr, Christian Schlütter

Treffen der Kulturen, Zugänglichkeit und Komplexität – Anno 1404 ist die perfekte Aufbau-Strategie-Symbiose.

ANNO 1404 – DAS AUFBAUSTRATEGIESPIEL IM ÜBERBLICK

Für alle, die noch nie einen Anno-Titel gespielt haben oder gerne wissen möchten, was im jüngsten Ableger der Reihe alles geändert wurde, gibt es hier einen kurzen Überblick.

Worum geht es in Anno 1404?
Anno 1404 ist der neueste Ableger einer Reihe von Aufbaustrategiespielen. Nur mit einem Schiff mit einigen Baustoffen und Nahrung ausgestattet, machen Sie sich auf, eine Kolonie in der neuen Welt zu gründen. Sie errichten zuerst eine Siedlung mit recht anspruchslosen Bauern und versuchen dann, Ihr Dörflein immer weiter wachsen zu lassen und auch technologisch weiterzuentwickeln.

Anno im Orient
Die größte Neuerung in Anno 1404 ist die Einführung des Orients als entscheidendes Spielelement. Damit Ihre Bürger etwa ihre Speisen würzen können, müssen am anderen Ende der bekannten Welt entsprechende Plantagen angelegt werden. Ihre nahöstlichen Außenposten sind allerdings mehr als nur neue Produktionsstätten, lassen sie sich doch ebenfalls zu Städten entwickeln, deren Bevölkerung höhere Zivilisationsstufen erreicht und wachsenden Bedarf an Rohstoffen und Waren anmeldet. Zwar bleiben europäische Inseln die zentralen Siedlungen, aber ohne einen ausgebauten Orient können diese nicht ihre volle Größe erreichen.

Limitierte Edition
Für Fans erscheint das neue Anno als Sonderausgabe in einer edlen Holztruhe inklusive Artbook, antiken Kompasses und anderer Boni.



BEKANNTES BILD | Auch im neuen **Anno** siedeln Sie vor allem auf europäischen Inseln.



NEWCOMER | Ohne den neu eingeführten Orient läuft in **Anno 1404** allerdings nichts.



GRAFIK

Was gibt es Schöneres, als dem eigenen Imperium beim regen Treiben zuzusehen? Bei Anno 1404 macht das gleich noch einmal so viel Spaß.

Für ihre beeindruckende Optik ist die Anno-Reihe schon lange bekannt. Auch Anno 1404 macht hier keine Ausnahme: Es stellt im Vergleich zum Vorgänger eine deutliche Verbesserung dar. Über die Wasserdarstellung wurde bereits viel geschrieben. Zu Recht: Das nasse Element sieht wirklich sehr schön aus und präsentiert realistische Lichtreflexionen. Für die Atmosphäre mindestens gleichbedeutend ist das geschäftige Treiben der Stadtbewohner sowie der Arbeiter in den Produktionsanlagen. Da stampfen feiste Mägde in großen Bottichen den Saft aus den Äpfeln, treiben Arbeiter den Stollen mit ihren Spitzhacken immer tiefer in den Stein und in der Hafenanlage herrscht eine ebenso beruhigende wie unübersichtliche Geschäftigkeit.

Nicht zuletzt durch den hohen Detailgrad gelingt es Anno 1404, beim Spieler eine Verbindung zu seinen Städtchen zu erreichen. Denn wenn Sie für ausreichend Wohlstand sorgen, können Sie zusehen, wie Ihre Bewohner gemütlich durch die Straßen schlendern oder sich einfach auf dem Marktplatz treffen. Dort wird geplaudert und an den Ständen über die angebotenen Waren gefeilscht. Und das in einer solch detaillierten Art, dass man bisweilen gerne noch etwas weiter in das Geschehen hineinzoomen würde. Auch die Behausungen Ihrer Schützlinge sehen aus, als wären sie Stein für Stein modelliert worden. Fehlt eigentlich nur noch, dass im nächsten Teil die Inneneinrichtung der Wohnhäuser durch die Fenster zu sehen ist.

Die Landschaft erstrahlt ebenfalls in neuer Pracht. Seien es die dicht bewaldeten Inseln im zentralen Bereich der Karte, die kargen Felsen im Norden oder die samtgelben Wüsten im Süden: Die Darstellung ist stets stimmig und verleiht den unterschiedlichen Landschaften ihren ganz eigenen Charakter. Hierzu trägt auch die unterschiedliche Beleuchtung bei. Im Süden ist das Licht deutlich greller als im Norden und in der Nähe der Korsarenfestung wird die Umgebung in ein giftiges, bedrohliches Grün getaucht.

Bei aller optischen Brillanz gibt es ein Kuriosum, das so überhaupt nicht zum Rest passen will: Schatten von Gebäuden und Dorfbewohnern drehen sich in unserer Testversion bei Bewegung der Kamera ebenfalls. Besonders störend ist das in der Regel nicht, merkwürdig bleibt es aber. Zumal dies nicht alle Schatten betrifft.

Spielerisch mehr ins Gewicht fällt, dass sich in dicht bebauten Siedlungen bisweilen Schwierigkeiten ergeben, die einzelnen Produktionsstätten auseinanderzuhalten. Nur ein absoluter Kenner dürfte einen Werkzeugmacher auf Anhieb von einem Waffenschmied unterscheiden können. Zumal der größte Teil der Spielzeit wohl in der über den Wolken schwebenden Totalen absolviert wird.

Angesichts der hervorragenden Grafik ist Anno 1404 nicht besonders hardwarehungrig. Auf einem E8500 mit einer 8800 GTS können Sie selbst mit aktiviertem Antialiasing flüssig siedeln. Dass die Geschwindigkeit bei voll ausgebauten Karten etwas nachlässt, ist verständlich. Dramatisch ist der Rückgang allerdings nicht.

▲ **ZENTRALE** | Eine gewaltige Hafenanlage ist der Dreh- und Angelpunkt jeder größeren Stadt.

◀ **LIEBE ZUM DETAIL** | Ein Perlentaucher beschafft den Rohstoff für den edlen Schmuck der Gesandten.

▼ **MY CASTLE** | Die Festung des Korsarenkapitäns ist gut befestigt. Aber auch hier gibt es Waren zu kaufen.



SOUND

Die Akustik muss sich keinesfalls hinter der Grafik verstecken. Anno 1404 begeistert mit einer musikalischen Untermalung, die jene früherer Teile noch an Brillanz übertrifft.

Was Related Designs hier abgeliefert hat, kann es mühelos mit gelungener Filmmusik aufnehmen. Die vielen unterschiedlichen Themen passen stets zur Situation und so kommt es nicht selten vor, dass man erst nach Ende eines Stückes die Kamera an einen Ort schickt, der eine andere Musik auslöst. Auch die Umgebungsgeräusche bewegen sich auf hohem Niveau. Wenn Sie etwa an einen Markplatz heranzoomen, können Sie den Händlern dabei zuhören, wie sie ihre Waren feilbieten, und in der Nähe von Wohnhäusern tun die Bewohner lautstark ihr Befinden kund. Lediglich einige Treffergeräusche in den Seegefechten können das hohe Niveau nicht halten.

Die Sprecherrollen sind ebenfalls sehr gut besetzt, sowohl in der Kampagne als auch im Endlosspiel. Ist Ihnen ein Gegner technologisch überlegen, kommentiert er dies bisweilen mit entsprechend hochnäsigen, aber recht amüsanten Kommentaren.



CHARAKTERKOPF | Jeder Charakter hat seine ganz eigene Persönlichkeit. Die Vertonung ist dabei dank guter Sprecher äußerst gelungen.

LERNKURVE/KOMPLEXITÄT

Aufbaustrategiespiele leben nicht zuletzt von ihrem großen, aber beherrschbaren Umfang. Wie also schlägt sich Anno 1404 in Sachen Lernkurve und Komplexität?

Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler den Komplexitätsgrad merklich angezogen. Der Spieler wird dennoch nicht überfordert. Als Einführung spielen Sie am besten die Kampagne (mehr hierzu auf der nächsten Seite). Im Endlosmodus ist die Lernkurve recht fair und bis zur höchsten Zivilisationsstufe gleichmäßig, zieht dann aber mit wachsender Einwohnerzahl deutlich an. Dies gilt sowohl für den europäischen als auch für den orientalischen Bereich. Dann verlangt es Ihre Patrizier, Adeligen und Gesandten plötzlich nach ganz neuen, exquisiten Waren, für die wiederum neue Warenkreisläufe eingerichtet werden müssen.

Haben Sie Gegenspieler aktiviert, entwickelt sich der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels deutlich steiler, da Sie es sich nun nicht mehr erlauben können, allzu lange zu planen und den Zivilisationsaufstieg ausführlich vorzubereiten. Denn die Computergegner merken, wenn Ihre Insel technologisch hinterherhinkt, und verstehen dies als Einladung, Geld von Ihnen zu erpressen. Falls Sie den Forderungen nicht nachkommen oder sich auf einer wichtigen Insel niedergelassen haben, bedeutet dies nicht selten Krieg.

Im Konfliktfall steigt der Schwierigkeitsgrad erneut an, da ein Militärapparat viel Geld und Ressourcen kostet. Nun müssen Sie gleichzeitig sowohl dafür sorgen, dass es Ihren Untertanen gut geht, als auch die Flotte des Gegners abwehren. Denn Ihre Steuereinnahmen sind stufenlos an die Zufriedenheit der Bevölkerung gekoppelt. Fängt der Gegner Ihre Handelsschiffe ab, kann dies empfindliche Einkommenseinbußen bedeuten. Je größer die Menge an Waren, die Sie verschiffen müssen, desto anfälliger sind Sie natürlich für solche Kaperaktionen. Aber auch in Friedenszeiten fordert Anno 1404 in den hohen Zivilisationsstufen Ihre volle Aufmerksamkeit. Die schiere Menge an Faktoren, die es gleichzeitig zu beachten gilt, ist eine nicht zu unterschätzende Herausforderung. Dabei bleibt das Spiel zumeist fair und warnt Sie, wenn etwa die Ausbreitung einer Krankheit oder eines Feuers droht, sodass genug Zeit bleibt, um zu reagieren. Bei Naturkatastrophen sind Sie zwar recht hilflos, die Schäden sind dabei allerdings verkraftbar.

Die Komplexität ergibt sich folglich aus einer Vielzahl von Einstellungen, wie zum Beispiel der Anzahl und dem Schwierigkeitsgrad der Gegner sowie der Härte der Korsarengriffe. Sie können also selbst wählen, ob Sie beschaulich siedeln oder sich durch Gegner unter Druck setzen lassen. Durch Ihre Spielweise legen SIe dabei selbst fest, wie schnell es vorangeht. Im letzten Drittel einer Partie wird Anno 1404 aber unweigerlich sehr komplex und bestraft Fehler und Versäumnisse sofort.

GLOBALISIERUNG | In hohen Zivilisationsstufen ist **Anno 1404** eine logistische Herausforderung.


PIONIERGEIST | Zu Spielbeginn verwalten Sie solche beschaulichen Siedlungen.

MINIMISSIONEN

Eine wilkommene Abwechslung zum Aufbaugeschäft bieten die kleinen Aufträge, die Sie ab und an von neutralen Charakteren erhalten.

Verlorene Waren bergen, einem Handelsschiff Geleitschutz geben oder ähnlich simple Minimissionen bekommen Sie in unregelmäßigen Abständen aufgetragen. Handelspartner wie Lord Northburgh haben zahlreiche Probleme, deren Lösung sie für eine kleine Belohnung in Form von Geld, Waren und Ruhm Ihnen überlassen. Sind die Einwohner Ihrer Insel im Moment wunschlos glücklich, sollten Sie diese Aufträge auf jeden Fall annehmen, da die Bezahlung zumeist nicht schlecht ist. Mit dem Ruhm können Sie beispielsweise nützliche Upgrades für Ihre Schiffe und Produktionsstätten kaufen. Und falls Sie einmal knapp bei Kasse sein sollten, können Sie Ihren guten Ruf beim Wesir für Bargeld eintauschen. Kommen Sie militärisch in Bedrängnis, schickt Ihnen Lord Northburgh für dieselbe Währung kleine Kriegsschiffe zur Unterstützung. Die Minimissionen sind allerdings nicht nur dazu da, Ihnen das Leben zu erleichtern oder Ruhm zu sammeln, sondern lockern vor allem den Spielverlauf auf. Dank ihnen gibt es in Anno 1404 kaum noch Leerlaufphasen.


GEFUNDEN | Die blau umrandeten Herren im Vordergrund werden für den Kreuzzug rekrutiert.



KAMPAGNE

Das Fehlen einer zusammenhängenden Kampagne war einer der Hauptkritikpunkte an Anno 1701. Der jüngste Spross der Serie begeht diesen Fehler nicht. Wie gelungen aber sind Geschichte und Missionen?

Die Funktion der Kampagne in Anno 1404 ist die eines mit Geschichte versehenen Tutorials. Auch Spieler, die zuvor noch nie mit Anno in Berührung gekommen sind, werden so behutsam in die Spielmechanik eingeführt. Nach Abschluss der letzten Mission haben Sie zwar beileibe nicht alles vom Spiel gesehen, besitzen nun aber genug Wissen, um den Endlosmodus in Angriff zu nehmen. Im Vergleich zu diesem ist die Kampagne deutlich einfacher. Die insgesamt acht Missionen konzentrieren sich zumeist auf einzelne Aspekte des Spiels, etwa den Aufbau bestimmter Industriezweige. Neben den Hauptmissionen erhalten Sie zahlreiche Nebenaufgaben, die Sie bei Bedarf erledigen können.

Die Präsentation der Kampagne wurde in Anno 1404 interessant gelöst. Statt teure und im Zweifelsfall unglaubwürdige Rendervideos zu verwenden, erzählt Anno 1404 seine Geschichte mithilfe der Spielengine sowie Sequenzen, die aus beweglichen, zweidimensionalen Zeichnungen komponiert sind. Der Stil ist gelungen und die Kombination so raffiniert, dass ein räumlicher Eindruck entsteht. Unterlegt von einer angenehmen Erzählstimme, werden die kurzen Filme nicht langweilig. Die Geschichte selbst handelt von einem geplanten Kreuzzug, Verrat und Intrigen. Zwar gewinnt Related Designs damit keinen Kreativitätspreis, unterhaltsam und dramatisch ist der Plot aber allemal.

Die Sprecher der Hauptcharaktere sind durchweg gut, auch wenn die ebenso fromme wie fanatische Marie d'Artois bisweilen vielleicht etwas sehr dick aufträgt. Störend ist allerdings, dass ein Klick auf das Kontor eines Mitspielers stets die momentan für die Geschichte relevante Soundschleife auslöst. Die ständige Wiederholung kostet mit der Zeit etwas Atmosphäre.

Insgesamt ist die Kampagne gut gelungen, auch wenn sie aufgrund ihres Einführungscharakters nicht alle Stärken des Spiels ausnutzen kann. Zum Teil ist dies allerdings der Spielmechanik geschuldet. Denn hätten die Entwickler mehr Dramatik erzeugen wollen, wäre dies kaum möglich gewesen, ohne vom Spielprinzip abzuweichen. Ein etwas größerer Militärteil hätte der Kampagne zumindest in der letzten Mission allerdings gutgetan, ebenso bekannte Schauplätze wie Jerusalem. Dennoch bietet sie trotz ihres etwas unbefriedigenden und abrupten Endes etwa 20 Stunden gute Unterhaltung mit beträchtlichem Lerneffekt und garantiert somit, dass auch Anno-Neulinge leicht ins Spiel finden.

HEERLAGER | Mit solchen animierten Zeichnungen werden die Kampagnenmissionen eingeleitet.



MEHRSPIELERMODUS

In Anno 1701 konnten Sie gemeinsam mit Freunden um die Wette siedeln.

Der Nachfolger wird leider ohne diese Möglichkeit in den Läden stehen, denn Related Designs hat beschlossen, in Anno 1404 zunächst keinen Mehrspielermodus einzubauen. Dieser soll vielleicht in einem Add-on nachgereicht werden. Es stimmt natürlich, dass der Schwerpunkt der Anno-Reihe wegen der sehr langen Spielzeit der einzelnen Partien stets auf dem Einzelspielermodus lag. Andererseits ist das Feature offenbar bedeutend genug, um nachträglich eingepflegt zu werden.

Im Moment müssen Sie sich allerdings mit dem „Tor zur Welt“ begnügen. Hierbei handelt es sich um ein Online-Portal für Anno-Spieler, auf dem sich Bilder und Spielstände austauschen und Auszeichnungen präsentieren lassen, die Sie im Spielverlauf gesammelt haben. Dazu gehören beispielsweise Abzeichen für erworbenen Ruhm oder Zeitmedaillen für 10, 100 bzw. 500 Stunden Spielzeit.

SZENARIEN

Auch ohne Mehrspielermodus bietet Anno 1404 genug Umfang, um viele Stunden zu unterhalten. Zum bereits bekannten Endlosspiel gesellen sich jetzt zusätzlich sechs Szenarien.

Jede dieser Karten gibt bestimmte Ziele vor, die Sie erreichen müssen, um erfolgreich zu sein und verleiht Ihnen einen entsprechenden Titel, der in Ihrem Profil angezeigt wird, und den Sie dann auch online zur Schau stellen können. Damit Sie sich zum Beispiel Diplomat nennen dürfen, müssen Sie die Sultansmoschee errichten, weltweit 5.000 Gesandte ansiedeln sowie fünf Aufträge für den Sultan erledigen.

Da die Bedingungen hierbei nicht veränderbar sind, entsteht eine direkte Vergleichbarkeit zwischen den einzelnen Online-Profilen, die eine Rangliste ermöglicht. Und auch wenn Sie das „Tor zu Welt“ nicht durchschreiten möchten, spornen die Szenarien mit ihren festen Vorgaben zusätzlich dazu an, die Missionen zu knacken. Jeder der drei Schwierigkeitsgrade ist dabei mit zwei Missionen vertreten. Vor allem die schweren Karten stellen eine richtige Herausforderung dar. Wer im knallharten sechsten und letzten Szenario alle Bedingungen erfüllt hat, hat nicht nur alle Möglichkeiten der Spielmechanik gesehen, sondern zählt überdies ohne Zweifel zu den absoluten Anno-Kennern. Bis Sie alle Karten erfolgreich abgeschlossen haben, können durchaus bis zu 100 Stunden vergehen.

Spielerisch sind die vorgegebenen Szenarien eine wirklich interessante Alternative zum freien Siedeln im Endlosspiel, auch wenn sie spielerisch natürlich nicht dramatisch davon abweichen. Durch das Medaillensystem, die austarierten Einstellungen und die sich daraus ergebende Lernkurve entsteht allerdings ein rollenspielhaftes Sammelfieber.



WEITER WEG | Bis unsere Siedlung 5000 Gesandte zählt, wird es noch eine ganze Weile dauern.

MILITÄR

Ganz ohne Kampf geht es nicht. Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich die Kriegsführung in Anno 1404 etwas verändert.

Auf hoher See hat sich allerdings nicht besonders viel getan. Wie gewohnt, steuern Sie Ihre Schiffe mit einfachen Klicks direkt zu ihren Zielen und versenken per Breitseite feindliche Konvois, um die Produktion des Gegners zu stören. Dieser versucht wiederum, es Ihnen gleichzutun.

Vor allem Landgefechte funktionieren nun anders. Hauptgebäude Ihrer Verteidigung und Produktionsstätte für Ihre Truppen ist der Bergfried, eine gewaltige Festung. Wurden früher einzelne Trupps gebaut, auf Schiffe verladen und zu feindlichen Inseln transportiert, heben Sie jetzt stattdessen ganze Heereszüge aus. Landet ein solcher Heereszug auf dem gewünschten Eiland, errichtet dieser dort eine Trutzburg. Dabei handelt es sich um einen befestigten Vorposten, von dem aus Sie Ihre Belagerung starten. Nach der Landung zieht der Heereszug weiter und baut ein kleineres, vorgeschobenes Lager auf. Befindet sich ein Heerlager des Feindes in Reichweite, können Sie dieses durch Ihre Truppen angreifen lassen.

Während der Schlacht können sich Heerlager auch gegenseitig unterstützen. Konzentriert der Gegner seine Kräfte auf ein Lager, unterstützen Sie genau diese Einheit. Das zentrale Element dieses indirekten Kampfsystems ist neben der durchdachten Platzierung der Heerlager der Nachschub. Ohne einen stabilen Wirtschaftskreislauf können Sie daher militärisch nicht bestehen.

Unserer Meinung nach ist dies ein Schritt in die richtige Richtung, denn Anno 1404 betont somit seinen Aufbaucharakter und vermeidet eine Dominanz der echtzeitstrategischen Komponente.



▲ **VOLLE BREITSEITE** | Bei Seeschlachten fliegen neben Kanonenkugeln auch große Mengen Splitter.

◀ **HEERLAGER** | Ihre Truppen bauen eigene Lager auf und agieren von diesen aus.



BERGFRIED | Die mächtige Festung ist eine kaum zu überwindende Verteidigung.

BEDIENUNG UND ÜBERSICHT

Anno 1404 macht nicht viel falsch. Im Bereich der Bedienung und der Übersichtlichkeit sind uns während des Tests allerdings einige verbesserungswürdige Details aufgefallen.

An Ihren Kontoren können Sie den Herren Northburgh und Al Zahir Ihre Waren zum Verkauf anbieten. Dabei ist es möglich, eine Mindestmenge festzulegen, die die jeweiligen Waren nicht unterschreiten dürfen; dadurch verhindern Sie, dass Sie durch Handel einen Mangel auf Ihrer Insel erzeugen, indem Sie notwendige Rohstoffe zur Gänze verkaufen. Für Ihre eigenen Handelsrouten gilt dies jedoch leider nicht. Sie können also kein Schiff automatisch zu Northburgh schicken, das dort einen begrenzten Teil der Überproduktion verkauft. Das müssen Sie entweder selbst erledigen oder eben warten, bis ein Schiff der Handelsflotte Ihr Kontor erreicht. Sollten Sie einmal knapp bei Kasse sein, fehlt Ihnen für die Warterei allerdings die Zeit.

Eine Übersicht über die Produktionsgebäude haben wir ebenfalls vermisst. Zwar werden Sie gewarnt, wenn etwa eine Bewässerungsanlage vor der Austrocknung steht, und ein Klick befördert die Kamera dann auch sogleich dorthin. Verpassen Sie die Meldung allerdings, erfahren Sie diesen Umstand erst, wenn beispielsweise der Gewürznachschub ins Stocken kommt. Bis der unterbrochene Kreislauf dann wieder anspringt, verlieren Sie kostbare Zeit und natürlich Geld. Das kann in Extremfällen bedeuten, dass Ihre Schützlinge die Geduld verlieren und in Aufruhr durch die Straßen ziehen.

Bei kommunalen Gebäuden wie Kirchen, Schuldtürmen und Feuerwachen besteht das Übersichtsproblem nicht. Sie werden durch einen Klick auf ein Wohnhaus grün markiert und heben sich so vom Umfeld ab. Leider betrifft dies lediglich die umliegenden Häuser. Es besteht also keine Möglichkeit, alle kommunalen Gebäude einer Insel auf einen Blick anzeigen zu lassen.

Sehr hilfreich ist hingegen die Möglichkeit, Bauoptionen in eine Leiste am unteren Bildschirmrand zu ziehen. Gerade bei oft gebrauchten Gebäuden wie Holzhütten oder auch bei Wegen und Straßen ist dies äußerst nützlich und spart Zeit und Klicks.



ÜBERSICHTLICH | Für die Gemeinschaft wichtige Gebäude wie etwa Kapellen werden bei Bedarf grün markiert.



UNÜBERSICHTLICH | In der Totalen sind einzelne Produktionsgebäude kaum zu finden.

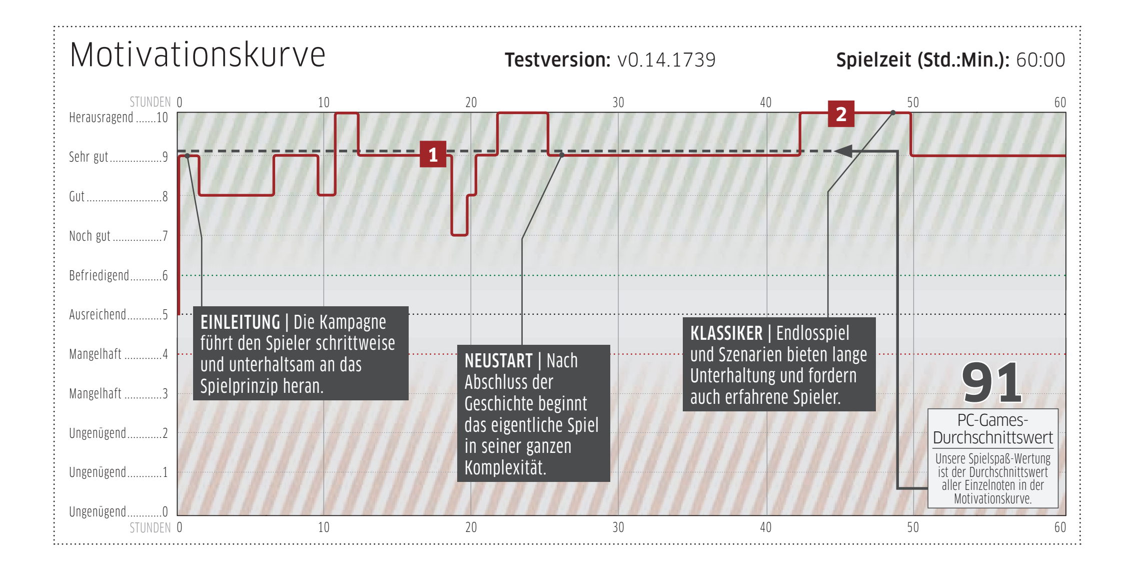




1 **GANZER STOLZ** | Der Kaiserdom ist gebaut, die Bösewichter hinter Schloss und Riegel. Die Kampagne hat gut unterhalten, wenn ihr Einführungscharakter auch stets spürbar war. Eine große, fordernde Endschlacht gibt es leider nicht. Nun geht es ans Endlosspiel.



2 **EHRENFABRIK** | Wir sind etwas knapp bei Ruhm und bessern unser Budget mit einem Turnier auf. Auch nach vielen Stunden kann die hohe Detailfülle des Spiels begeistern. Hier jagen die edlen Recken gerade in gestrecktem Galopp aufeinander zu.



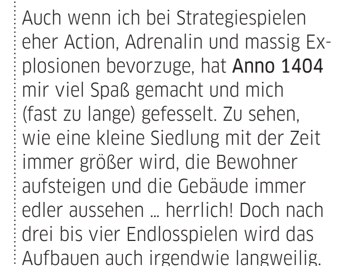
MEINE MEINUNG | Stefan Dworschak



„Anno 1404 lässt kaum Wünsche offen."

Anno 1404 kommt so auf den Markt, wie man es von einem Spiel erwartet: fertig. Fast jedenfalls, denn der fehlende Mehrspielermodus ist ein Minuspunkt, über den man nicht einfach hinwegsehen kann. Bis zum Add-on wird also noch alleine gesiedelt. Von diesem Manko abgesehen lässt **Anno 1404** für alle Liebhaber des Spielprinzips kaum Wünsche offen. Die Komplexität steigt recht linear an, fordert aber dennoch heraus und artet gegen Ende einer Partie regelrecht in Arbeit aus. Related Designs schafft es so, sowohl Durschschnittsspieler als auch gestandene **Anno**-holiker zu begeistern. Im Verbund mit der nunmehr vorhandenen einführenden Kampagne sind viele Stunden Spielspaß garantiert.

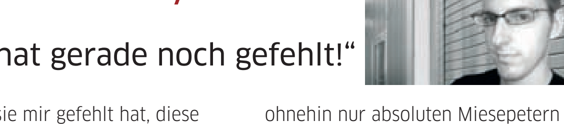
MEINE MEINUNG | Lukas Löhr



„Vielfältiger und umfangreicher denn je – einfach toll!"

Auch wenn ich bei Strategiespielen eher Action, Adrenalin und massig Explosionen bevorzuge, hat **Anno 1404** mir viel Spaß gemacht und mich (fast zu lange) gefesselt. Zu sehen, wie eine kleine Siedlung mit der Zeit immer größer wird, die Bewohner aufsteigen und die Gebäude immer edler aussehen … herrlich! Doch nach drei bis vier Endlosspielen wird das Aufbauen auch irgendwie langweilig. Lediglich die Herausforderung, sich gegen die KI durchzusetzen, motiviert noch ein wenig. Aber wenn später mit einem Add-on ein Mehrspielermodus hinzugefügt wird, kommt bestimmt noch das eine oder andere lustige Spiel zustande. Alles in allem kann man sicherlich viele Stunden mit diesem Spiel zubringen und besonders Fans der Serie werden vom neuen Teil begeistert sein.

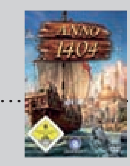
MEINE MEINUNG | Christian Schlütter



„Das hat gerade noch gefehlt!"

Und wie sie mir gefehlt hat, diese Jagd nach zufriedenen Bürgern, der nächsten Zivilisationsstufe und den allerbesten Baumöglichkeiten und Rohstoffen. Endlich wieder ein neues **Anno**! Und endlich eines, das nahezu alles richtig macht. Ich liebe die düstere Kampagne, das fragile West-Ost-Gleichgewicht, die Zugänglichkeit und das rollenspielähnliche Upgrade-System. Grafik und Sound können ohnehin nur absoluten Miesepetern missfallen. Related Designs lässt mir wenig Platz zum Meckern. Den fehlenden Mehrspieler-Teil kann ich verschmerzen. Aber warum ist die Kampagne so kurz und führt mich nicht auf die großen Schlachtfelder im Nahen Osten? Im Add-on will ich das heilige Jerusalem vor den machtgierigen Vatikan-Schergen verteidigen!

ANNO 1404



Ca. € 50,-
25. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Related Designs
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hervorragend. Sehr schöne Wasserdarstellung und Texturen, enorm hoher Detailgrad.
Sound: Filmreife orchestrale Untermalung, gute Umgebungsgeräusche und Effekte.
Steuerung: Intuitive Steuerung mit kleinen Übersichtsschwächen.

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden. Wird vielleicht in einem Add-on nachgereicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4800+/Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600GT, Windows XP/Windows Vista
Empfehlenswert: Phenom II X4 940/Core 2 Quad Q9550, 4 GB RAM, Radeon HD 4870 (1 GB)/Geforce GTX 260-216, Windows Vista für Direct-X-10-Effekte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren.
Anno 1404 enthält keine expliziten Gewaltdarstellungen. Militärische Auseinandersetzungen zu Land verschwinden in Staubwolken. Die Schiffskämpfe zeigen keinerlei menschliche Opfer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion von **Anno 1404** lief stets stabil.

PRO UND CONTRA

- + Hervorragende Grafik
- + Wunderschöne Musik
- + Süchtig machendes Spielzprinzip
- + Durchdachte Spielmechanik
- + Einführende Kampagne mit interessanter Geschichte
- + Gute Sprecher und daher interessante Charaktere
- + Gleichmäßig ansteigender Schwierigkeitsgrad, aber hohe Komplexität
- + Gut dosierbarer Schwierigkeitsgrad
- + Neuer Szenarienmodus
- + Sehr lange Spielzeit
- − Kein Mehrspielermodus
- − Fehlende Übersicht über Produktionsgebäude
- − Lange Ladezeiten bei dicht bebauten Karten
- − Teilweise schlechter Überblick
- − Abruptes Ende der Kampagne ohne Showdown

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 91



NERVIG REAL | Gefechte laufen über riesige Distanzen ab. Meist sehen Sie die Gegner nicht einmal.

UNFERTIG | Die wunderschöne Welt von **Arma 2** hat ihre Schattenseiten: Kaum eine Mission läuft ohne Fehler ab, auch der Mehrspielerteil hinkt.

WIE ECHT | Die Fahrzeugmodelle sehen grandios aus. Die Steuerung ist dagegen brutal schwer.

Arma 2

Von: Robert Horn/Stefan Weiß

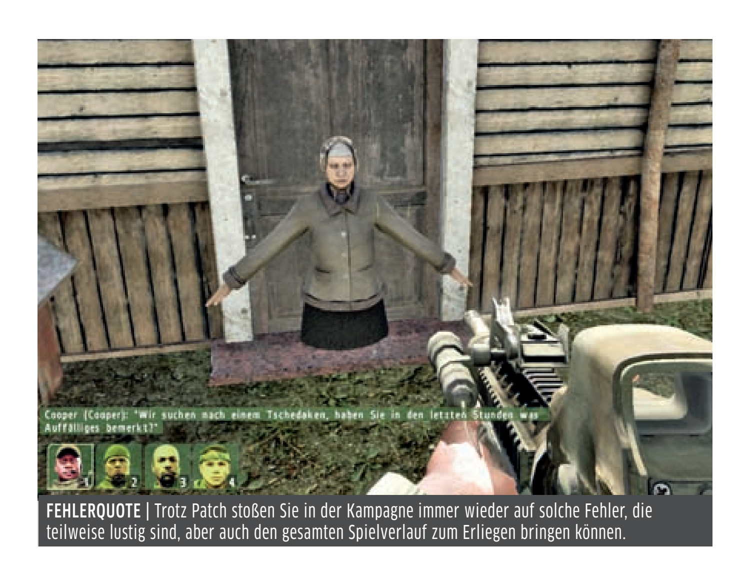
Trotz erster Hilfsmaßnahmen bleibt der Taktik-Shooter ein fehlerbehaftetes Unding.

Falls Sie zu den Fans der **Operation Flashpoint**-Spiele zählen, haben Sie **Arma 2** vermutlich schon gekauft. Wahrscheinlich haben Sie auch schon zähneknirschend den ersten Beta-Patch für den Taktik-Shooter installiert. Und genau wie wir werden Sie trotzdem noch wie ein Rohrspatz geschimpft haben: Denn **Arma 2** entpuppt sich nicht als die ersehnte Taktik-Hoffnung, sondern als fehlerbehaftete Baustelle, die so niemals in die deutschen Läden gelangen sollte.

Das Entsetzen begann mit der Verkaufsversion 1.0, die uns Publisher Peter Games zum Test schickte. Die war derart unspielbar, dass unser Schwestermagazin PC ACTION den Shooter mit einer 43-Prozent-Wertung abstrafte. Als die Fülle der Fehler schließlich im Internet publik wurde, begann das große Toben aufseiten der Community, die Entrüstung war enorm. Kurz nach dem offiziellen Verkaufsstart erschien der erste Beta-Patch 1.01. Mit diesem starteten wir schließlich unseren Testmarathon, um zu sehen, welche Probleme behoben wurden und wo noch Verbesserungsbedarf besteht. Fazit vorneweg: Version 1.01 spielt sich um einiges flüssiger als die Verkaufsversion. Ohne diesen Flicken sollten Sie **Arma 2** aber nicht einmal starten. Dennoch krankt der Taktik-Shooter immer noch an unzähligen Stellen, die sicherlich noch Monate des Nachpatchens erfordern. Eine große Enttäuschung für alle Fans!

Dabei beginnt die Kampagne rund um das fiktive Land Tschernarussland eigentlich vielversprechend. Sie ziehen mit einer kleinen Einheit, bestehend aus vier Mann, in den Kampf, sind nicht mehr – wie im Vorgänger – ein gesichtsloser Soldat unter vielen. Dazu hat sich Entwickler Bohemia Interactive bemüht, mithilfe von Zwischensequenzen Spannung aufkommen zu lassen. An den Nervenkitzel eines **Call of Duty (dt.)** reichen diese zwar nicht heran, für die Serie ist das aber eine kleine Sensation. Auch die Optik ist gegenüber **Armed Assault** noch einmal kräftig verbessert worden: Tschernarussland sieht einfach wunderschön aus. Noch dazu beeindruckt die schiere Größe des Landes. Theoretisch können Sie stundenlang geradeaus fahren, ohne dass ein Ladebalken einschreitet. Für die genussvolle Darstellung benötigen Sie allerdings auch einen entsprechenden PC, Tschernarussland fordert seinen Hardware-Tribut gnadenlos.

So schön die Landschaft in **Arma 2** auch ist, so unfassbar sind die Fehler, die uns während des Tests von allen Seiten förmlich anspringen. Viele davon sind rein kosmetischer Natur, stören den Spielfluss kaum. Etwa wenn Texturen



FEHLERQUOTE | Trotz Patch stoßen Sie in der Kampagne immer wieder auf solche Fehler, die teilweise lustig sind, aber auch den gesamten Spielverlauf zum Erliegen bringen können.

spät geladen werden oder Bäume quer durch Einrichtungen wachsen. Richtig Nerven kostet es aber, wenn die künstliche Intelligenz auf beiden Seiten des Konflikts versagt. Manches Mal setzten unsere Kollegen plötzlich keinen Fuß mehr vor den anderen, ignorierten unsere Befehle oder liefen sogar stur in eine Richtung. Dann wieder trafen wir auf Gegner, die untätig in der Landschaft hockten und uns gepflegt übersahen, später dagegen wurden wir aus riesiger Entfernung, quer durch einen dichten Wald mit zielsicheren Schüssen niedergemacht. Oft entdeckten unsere Team-Mitglieder Feinde über hunderte Meter, die sie eigentlich nicht sehen dürften. Durch Wände laufende und schießende Gegner sind noch weitere Varianten der KI-Katastrophe. Noch schlimmer wird es, wenn ebendiese KI den Fortlauf einer Mission komplett zerstört:

In Arma 2 laufen Missionen nämlich dynamisch ab. Das bedeutet, dass die KI eigenverantwortlich zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort sein sollte. Allzuoft klappt das allerdings nicht, weil ein Auslöser zum Fortlauf des Auftrags wahrscheinlich nicht aktiviert wird. Immer wieder erreichen Sie also Punkte, an denen es nicht weitergeht. In den meisten Fällen ist ein Neustart der Mission vonnöten; in seltenen Fällen hilft es auch, die Stelle abermals anzusteuern.

STARKE COMMUNITY

Kaum ist Arma 2 im Handel verfügbar, arbeiten fleißige Modder schon an Verbesserungen und Erweiterungen für das Spiel:

• Bessere Performance
Der Überstrahleffekt (Bloom) und die starke Bewegungsunschäfe (Blur) lassen sich in den Optionen nicht deaktivieren. Abhilfe schafft ein passendes Add-on von Kegetys, einem Modder, der schon für Operation Flashpoint und Armed Assault fleißig tätig war. Das Add-on lohnt sich vor allem für Besitzer schwächerer PCs. **Download:** http://armed-assault.de/news/kegetys-no-blur-no-bloom-addon.html


No Bloom aktiviert

Profil individualisieren

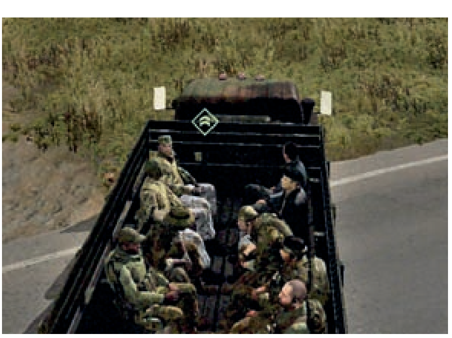
• Lustige Gesichter
Damit der Spaß in der Simulation vor allem in Multiplayer-Gefechten nicht zu kurz kommt, gibt es von Modder Mondkalb und dessen Kollegen von AT eine kleine Erweiterung, um das Gesicht Ihrer Spielfigur zu individualisieren. Das Add-on bietet 13 neue Brillen sowie falsche Bärte und sogar eine Papiertüte, die man der Spielfigur über den Kopf stülpt. **Download:** http://armed-assault.de/news/at-glasses-pack.html

• Realistischer Sound
Unsere absolute Empfehlung bislang ist das Add-on VopSound 2.0 von Modder vo.2 (in der Community auch als Halle44 bekannt). Die umfangreiche Erweiterung besteht aus realistischen Waffensounds, für die die Modder zum Beispiel reale Quellen wie Aufnahmen von Schießübungen mit dem G36-Gewehr verwenden. Außerdem klingen Explosionen und die Schritte der Figuren realistischer. Das Add-on überarbeitet auch die Soundbalance nahezu komplett und sorgt für deutlich mehr Atmosphäre im Spiel. **Download:** http://armed-assault.de/news/release-vopsound-20-fuer-arma2.html

• Verschollenes Visier
Nachdem mit dem Erscheinen des offiziellen Patches 1.01 die Reflex-Visieransicht für das G36-Gewehr fehlte, stellt das kleine Add-on diese Ansicht kurzerhand wieder her. **Download:** http://armed-assault.de/news/g36-visier-fix.html

FEHLERHAFTER FELDZUG

Trotz des ersten Patches ist Arma 2 alles andere als fertig. Noch immer krankt es an vielen Ecken und Enden. Einige Beispiele:



▲ Fahrzeug-KI
Lassen Sie KI-Kameraden ans Steuer, kann das schnell schiefgehen. Die Pixelsoldaten schaffen es nämlich nicht einmal, eine normale Straße ohne Fehllenken zu bewältigen. Besonders nervig ist das in Zwischensequenzen, die eigentlich nur Stimmung erzeugen sollen.

▶ Blinde Gegner
Immer wieder trafen wir auf Feinde, die uns weder bemerkten noch auf Beschuss reagierten. Das nervt besonders, da die Schergen Sie an anderer Stelle aus den unmöglichsten Ecken zielgenau über den Haufen schießen, oft auch durch Wände.

▶ Dämliche Piloten
Während der Einzelspielerkampagne dürfen Sie sich einen Taxi-Helikopter ordern. Dabei müssen Sie äußerst vorsichtig agieren, denn sonst bleibt Ihnen lediglich ein Haufen Schrott. Die KI schafft es nur auf freien Flächen, galant zu landen. Sind Bäume, Häuser oder andere Hindernisse in der Nähe, gibt es eine Bruchlandung. Rechts manövriert der Pilot seinen Heli unter (!) ein Dach.





Das sind nur drei kleine Beispiele, an denen die Entwickler schnellstmöglich feilen sollten. Die Liste geht weiter:

- Nicht funktionierende Missionsskripte
- Sprachfetzen wiederholen sich
- Übersetzungsfehler der Untertitel
- Manchmal werden Kollegen an irgendeinen Punkt auf der Karte versetzt
- Missionsbriefings bleiben hängen
- Verbindungsabbrüche im Internet
- NPCs reagieren Minuten später
- Gegner laufen durch Mauern
- Zwischensequenzen setzen teils viel zu früh ein, während Gefechte noch laufen



VIERERBANDE | Die Spezialeinheit Team Razor besteht aus vier Profis. Leider hat die Kollegen-KI immer wieder Probleme, Gegner zu treffen oder Befehlen zu gehorchen. Frustrierend!



KRIEGSPAUSE | Immer wieder lockern Zwischensequenzen das Geschehen auf. Die Unerfahrenheit auf diesem Gebiet merkt man den Entwicklern aber an: Wirklich gelungen sind diese Abschnitte nicht.

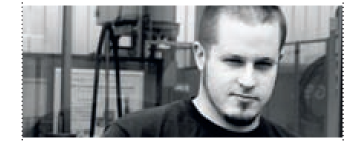
Spaßig ist das dennoch nicht, da die Missionen sehr undurchsichtig entworfen wurden. So wissen Sie oft nicht genau, was Sie eigentlich tun müssen, bekommen ungenügende Beschreibungen und treffen oft nur durch Zufall auf das gesuchte Ziel. Kurioser wird es, wenn Sie Aufträge erfüllen, die Sie noch nicht einmal angenommen haben. Oder wenn Zwischensequenzen starten, obwohl Sie sich an einem ganz anderen Ort (und noch mitten im Gefecht!) befinden. Ein vernünftiges Missionsdesign und ein Kurs für die Entwickler über eine benutzerfreundliche Bedienung und ein zeitgemäßes Design hätten **Arma 2** wirklich gut getan. Wie viel Potenzial leichtfertig verschenkt wurde, merkt man dem Shooter an jeder Ecke an.

Der erwähnte Patch 1.01, den wir in der Beta-Variante testeten, macht dennoch einigen Boden wieder gut. So kam es deutlich seltener zu Abstürzen und auch der in der Kampagne verfügbare Transporthubschrauber tat seinen Dienst wieder. Einige Nebenaufträge ließen sich nun leichter lösen und viele kleine Fehler tauchten nicht mehr auf. Inzwischen haben die Entwickler den offiziellen Patch 1.01 nachgelegt, der noch einmal einige Megabyte größer ist. Für den Test konnten wir diesen aber leider nicht mehr berücksichtigen. Der nächste Patch, Version 1.02, wurde sogar schon für den 19. Juni angekündigt.

Positiv zu bewerten sind die zusätzlichen Optionen, die Ihnen neben Einzel- und Mehrspielerpartien zur Verfügung stehen: In der Waffenkammer etwa dürfen Sie das gesamte militärische Arsenal des Shooters nach Lust und Laune testen, bekommen dabei immer wieder kleine Aufgaben gestellt, die Ihnen im Umgang mit den Geräten helfen. Darüber hinaus hilft ein Training, nahezu alle Aspekte des Spieles zu erlernen. Der Editor ist die wohl mächtigste Dreingabe der Entwickler. Seit Bestehen der Serie sorgt dieser dafür, dass ambitionierte Fans komplexe Kampagnen selber basteln und damit das Spiel über lange Zeit attraktiv halten. Auch bei **Arma 2** gibt es schon kurz nach Verkaufsstart diverse Mehrspielerkarten und erste Modifikationen, die das Spielgefühl positiv beeinflussen.

Auch wenn somit die langjährigen Fans hinter „ihrem" Spiel stehen, sollten sich die Entwickler der Verantwortung bewusst sein, **Arma 2** mit weiteren Patches auf ein akzeptables Niveau zu heben. So wie es von Anfang an im Laden hätte stehen sollen. ❑

MEINE MEINUNG |
Robert Horn



„Unfertiger Unsinn: Schade um ein schönes Spiel"

Wie, liebe Entwickler, habt ihr es geschafft, eine meiner Lieblingsserien so kaputtzuprogrammieren? Und wie, lieber Publisher, könnt ihr es wagen, dem deutschen Markt eine derart unfertige Version zuzumuten? Ja, es gab einen Patch kurz nach dem Verkaufsstart. Das ändert aber nichts an der unrühmlichen Tatsache, dass das Produkt in dieser Form nicht hätte erscheinen dürfen. Wie schon beim Vorgänger braucht es wohl noch einige Patches, um das alles geradezubügeln. Das macht mich stinkwütend. Lernt ihr es denn nie?

ARMA 2 ONLINE

Viele Fans spielen den Titel nur um des Mehrspielermodus willen:

Doch auch hier bleibt ein zwiespältiger Eindruck. Zwar fallen KI- und Trigger-Probleme weg und in den teils gigantischen Schlachten kommt eine tolle Stimmung auf. Doch oft hatten wir mit Verbindungsabbrüchen zu kämpfen oder der Serverbrowser gab eine falsche Spieleranzahl an. Kam ein Spiel zustande, entwickelten die Gefechte eine tolle Eigendynamik. Allerdings haben es Einsteiger schwer. Am besten spielt sich **Arma 2** mit einem eingespielten Team. Denn jedem Teilnehmer wird eine feste Rolle zugewiesen, es braucht Piloten, Artillerieschützen, Fahrer und Fußsoldaten, um ordentlich Spielspaß zu garantieren.



▲ WEITE WELT | Online steht eine vernünftige Anzahl an Servern zur Verfügung.



ARBEITSTEILUNG | Nur wenn jeder seine Rolle beherrscht, macht **Arma 2** online Spaß.



▶ MASSIV | Mit dutzenden Kollegen haben Sie online mehr Spaß als in der fehlerhaften Einzelspielerkampagne. Eingewöhnung braucht es dennoch.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gewaltige Schlachten mit vielen Teilnehmern
- ➕ Das im Einzelspieler vermisste „Kriegsgefühl" greift hier.
- ➕ Unzählige Waffen und Fahrzeuge
- ➕ Zugewiesene Rollen
- ➖ Sehr unübersichtlich
- ➖ Nervig viele Verbindungsabbrüche
- ➖ Teils gigantische Lags
- ➖ Anfänger sind überfordert

FAZIT

Anfänger werden lange zu kämpfen haben, aber mit einer eingespielten Truppe kommt ein tolles Spielgefühl auf. Die Verbindungsprobleme muss Bohemia noch in den Griff kriegen!



1 **ALLES AUF ANFANG** | Nachdem wir **Arma 2** für den Beta-Patch 1.01 noch einmal komplett installiert haben, legen wir von vorne los. Der Einstieg bringt sogar ein wenig Atmosphäre herüber und zeigt eine Art spielbare Zwischensequenz. Davon gibt's später noch mehr.



2 **DUNKEL IST'S** | Unser erster Einsatz ist eine Nachtmission. Von der beeindruckenden Landschaft bekommen wir erst mal nichts mit. Die Optik durch das Nachtsichtgerät ist wie schon in vorherigen Teilen grün und hässlich. Aber: Wir kommen ohne größere Fehler durch den Einsatz.





3 **NERVZEHREND** | Als wir ein Waffenlager entdecken, taucht aus dem Nichts ein Priester auf. Sprichwörtlich! Auch sonst bleiben wir von Bugs nicht verschont: Die eigenen Leute überfahren uns, der Heli landet unter einem Lagerdach (!) und die Kollegen reagieren nicht mehr.

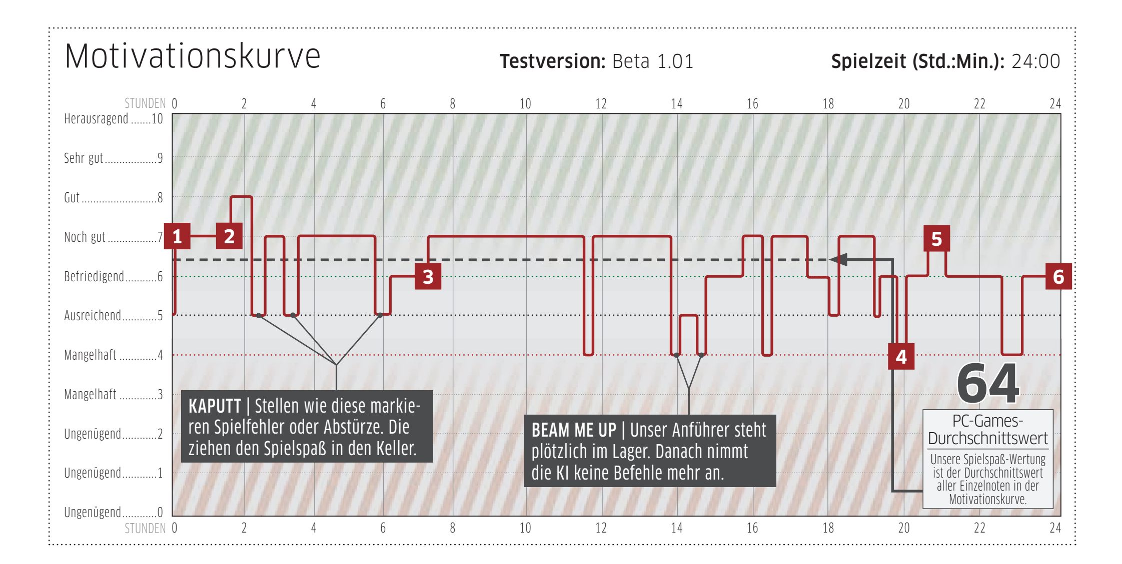


TODESZONE | Heftiger Designschnitzer: Sobald wir im Lager eine bestimmte Stelle betreten, werden wir erschossen. Hallo? Mitten im Lager? Was soll das?

4 **MANHATTAN** | Schon in Version 1.0 hatten wir unüberwindbare Probleme in dieser Mission. Jetzt kommen wir mit Ach und Krach durch, nur um kurz darauf zu scheitern. Wir sollen das evakuierte Lager Manhattan erkunden, doch ein Auslöser funktioniert nicht. Wir suchen stundenlang, dann starten wir neu. Nicht nett!

Motivationskurve

Testversion: Beta 1.01 **Spielzeit (Std.:Min.):** 24:00





5 **ABGESCHOSSEN** | Unsere Flucht mit dem Hubschrauber wird jäh gestoppt, bei der anschließenden Jagd in totaler Finsternis genießen wir die spannende Atmosphäre. Ein seltenes Erlebnis! Wir sind noch nicht mal in der Nähe des Ziels, da beendet eine Sequenz schon die Mission.



6 **STRATEGIE** | Im Folgenden kämpfen wir auf der Seite der einheimischen Armee. Plötzlich sollen wir Basen bauen, bekommen Geld für Abschüsse und dürfen Soldaten anheuern? Es dauert lange, sich zurechtzufinden. Noch immer ist kein Ende in Sicht, wir spielen weiter.

ARMA 2



Ca. € 45,-
29. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Bohemia Interactive
Publisher: Peter Games
Sprache: Deutsch (Untertitel)
Kopierschutz: **Arma 2** benutzt den Securom-Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastische Landschaften und Fahrzeugmodelle auf der einen, hölzerne Figuren und hässliches Benutzer-Interface auf der anderen Seite
Sound: Gefühlt klingen hier die gleichen Effekte wie im zehn Jahre alten Erstlingswerk aus den Boxen.
Steuerung: Umständliche Shooter-Steuerung mit einer Vielzahl von Tastaturbefehlen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne, riesige Mehrspielergefechte auf gigantischen Karten
Zahl der Spieler: Bis zu 50 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 6000+, Radeon HD 3870/ Geforce 9600 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i7-920/Phenom II X4 955 BE, Radeon HD 4890/ Geforce GTX 285, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Obwohl **Arma 2** vom Krieg handelt, ist das Geschehen relativ unblutig. In der Kampagne werden Kriegsverbrechen thematisiert, Spieler sehen Massengräber oder erhängte Zivilisten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Arma 2** auf vier verschiedenen Test-Rechnern, sowohl in der Verkaufsversion 1.0 als auch komplett von vorne mit Beta-Patch 1.01. Den offiziellen Patch 1.01 konnten wir aus Zeitgründen nicht mehr berücksichtigen. Mit Patch stürzte **Arma 2** seltener ab. Ohne war es nahezu unspielbar.

PRO UND CONTRA

- \+ Riesige Spielwelt
- \+ Beinharte Militärsimulation
- \+ Wunderschöne Landschaften
- − Umständliche und veraltete Steuerung
- − Verkaufsversion unfertig
- − Mangelhafte KI auf beiden Seiten
- − Fehlerhafte Missionen lassen sich oft nur mit Glück lösen
- − Unzureichende Missionsbeschreibungen
- − Sprachsamples hängen oft in einer Endlosschleife fest
- − Fehlerhafte Übersetzungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**

PC Games GOLD AWARD 92 08/2009

JUNG TRIFFT ALT | Hintergründe und Figuren sind 3D, das Gameplay ist wie gehabt zweidimensional.

Street Fighter 4

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Toni Opl

Endlich mal wieder ein Beat 'em Up für den PC. Und dann auch gleich noch der Genre-Primus!

Eines gleich vorweg: Wenn Sie sich auch nur ansatzweise für 2D-Prügler begeistern, dann kaufen Sie Capcoms Genre-Referenz! Moment? 2D? Das sieht doch auf den Screenshots verdächtig nach 3D aus! Schon richtig, denn sowohl die Raufbolde selbst als auch die Hintergründe sind komplett polygonal gestaltet. Gekämpft wird aber in alter **Street Fighter**-Tradition auf einer 2D-Ebene. Sie können mit Ihrem Charakter folglich nicht in die Tiefe oder den Vordergrund ausweichen. Das ist auch gut so, denn das alte Konzept funktioniert im Falle von **Street Fighter 4** auch heute noch, und zwar deutlich besser als so manches echte 3D-Beat-'em-Up.

Das serientypische Kampfsystem (je drei Buttons für verschieden starke Schläge und Tritte) wurde um zahlreiche Spezial-Angriffe, die trickreiche Focus-Attacke sowie die verheerenden Super- und Ultra-Combos ergänzt. Das Ganze ist so ausgetüftelt, dass im Prinzip jede Attacke gemäß dem Schere-Stein-Papier-Prinzip von einer anderen übertrumpft wird. Selbst eine Ultra-Combo, die – voll aufgeladen – den Gegner gut die Hälfte seiner Energieleiste kostet, kann von bestimmten Manövern gestoppt oder sogar gekontert werden. Genial ist, dass man die Grundzüge des Kampfsystems sehr schnell durchschaut und auch Einsteiger mit gleichwerti-



FEURIG | Bei Dhalsims flammender Ultra-Combo geht Zangief direkt in die Luft.



EFFEKTGEWITTER | Sämtliche Spezialattacken sind optisch hervorragend in Szene gesetzt.

ABGEHOBEN | Mit Spezialangriffen laden Sie ihre Revenge-Leiste für die Ultra-Combo auf.

DSCHUNGEL-CAMP | Sämtliche Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

AUTSCH! | Die Gesichtsanimationen sind teilweise wirklich zum Schießen komisch.

gen Gegnern viel Spaß haben. Wer gewillt ist, tiefer in die Materie einzutauchen, entdeckt nach etlichen Übungsstunden erst die Vielschichtigkeit und Komplexität des Systems, schüttelt Spezialangriffe aus dem Handgelenk, stöbert auf YouTube nach Profi-Match-Videos und verbringt Stunden im Trainingsmodus, um sein Combo-Timing zu verbessern. Wir wollen an dieser Stelle gar nicht so sehr mit Fachausdrücken um uns werfen, aber wenn Sie erst mal so weit sind, werden Begriffe wie „Link", „Cross-Up", „Whiff" oder „Focus Attack Dash Cancel" keine Fremdwörter mehr für Sie sein.

Wer wissen möchte, warum sich Ryu, Ken und Konsorten wieder einmal gegenseitig die Schädel einschlagen, spielt den Arcade-Modus. Hier gibt's für jeden Charakter einen Vor- und Abspann im Anime-Stil, der die persönliche Geschichte des jeweiligen Recken erzählt. Obendrein eignet sich dieser Modus mit seinen acht Schwierigkeitsgraden (von „Kinderleicht" bis „Superschwer") bestens dazu, um die Figuren und ihre spezifischen Angriffe kennenzulernen und sich schrittweise einer neuen Herausforderung zu stellen. Alternativ legen Sie in der Time-Attack-Variante Gegner unter Zeitdruck auf die Matte, beweisen im Survival-Modus Ihren Überlebenswillen gegen immer frische Kontrahenten oder versuchen sich im Trial-Modus an komplexen Combos.

Sein ganzes Potenzial entfaltet Street Fighter 4 allerdings erst beim Duell gegen menschliche Gegner. Ist kein Kumpel zur Hand, starten Sie einfach ein Online-Match über den Windows-Live-Service. Und hier haben Sie dann drei Möglichkeiten: simple Freundschaftsspiele (ohne Punktsystem, Einladung von Freunden möglich), Ranglisten-Fights, in denen Sie Kampfpunkte gewinnen beziehungsweise verlieren, oder die Teilnahme am Championship-Modus. Dieser gliedert sich in fünf Leistungsklassen (Free, G3, G2, G1 und SG), in denen Sie sich durch Siege in Mini-Turnieren (drei, vier oder fünf Runden) hocharbeiten dürfen und dadurch mit der Zeit auf immer versiertere Gegner treffen. Das Punktesystem gestaltet sich hier auch deutlich komplexer als beim normalen Ranglisten-Spiel. Genial: Auf Wunsch können Sie sich auch während des Arcade-Modus für Online-Matches verfügbar machen und jederzeit von unbekannten Spielern aus aller Welt herausgefordert werden.

DIE ALTERNATIVEN SHADER

Diese Grafikeffekte gibt's nur in der PC-Fassung.

Neben den höheren Auflösungen und erweiterten Grafikeinstellungsmöglichkeiten bietet die PC-Version gegenüber den bereits seit Februar erhältlichen Konsolenfassungen ein weiteres visuelles Schmankerl: drei alternative Grafik-Shader (Poster, Wasserfarbe und Tusche), die sich hauptsächlich auf die Kämpfer auswirken und deren Konturen verändern. Hierdurch ergibt sich ein optischer Effekt, der je nach Einstellung an Tinte-, Aquarell- oder Ölgemälde erinnert. Puristen zocken freilich mit der Original-Grafik, zumal die Unterschiede ohnehin nur marginal ausfallen.


Poster


Wasserfarbe


Tusche



SPEZIALCONTROLLER FÜR STREET FIGHTER 4

Ein Prügelspiel mit Tastatur spielen? So haben Sie nicht den Hauch einer Chance!

Das Microsoft-Gamepad ist für eine vernünftige Partie Street Fighter wirklich das Mindeste, aber auch hier haben Sie unter Garantie mehr mit dem störrischen Steuerkreuz (oder dem ungenauen Analog-Stick) zu kämpfen als mit Ihrem Gegner auf dem Bildschirm. Wer tiefer in die Materie einsteigen will, hat theoretisch drei weitaus bessere Möglichkeiten. Die günstigste Option ist das MadCatz Street Fighter 4 FightPad (ca. 40 Euro), das mit einem großflächigen Richtungskreuz und 6-Button-Layout ein Schritt in die richtige Richtung ist. Spielhallen-Feeling kommt hingegen erst mit einem Arcade-Stick auf. Hier bietet MadCatz theoretisch gleich zwei Möglichkeiten: den FightStick Special Edition (ca. 80 Euro) und als absolutes Flaggschiff die Tournament Edition (ca. 150 Euro) mit den originalgetreuen japanischen Bauteilen des Street Fighter 4-Automaten. Theoretisch können Sie sowohl zu den PS3- als auch zu den Xbox-360-Modellen greifen, denn beide Varianten werden von einem Windows-PC erkannt. Aber warum schreiben wir ständig „theoretisch"? Weil die begehrte Spezial-Peripherie (bis auf vereinzelte FightPads) restlos ausverkauft ist und MadCatz beziehungsweise deren deutscher Vertrieb Saitek seit Monaten nicht in der Lage sind, ausreichend Nachschub in den Handel zu bringen.

ALTERNATIVE KOSTÜME

Kleider machen Leute ... und Kämpfer!

Sofern Sie bereit sind, Geld dafür auszugeben, können Sie Ihren Kämpfern jeweils ein neues Outfit verpassen, das genau wie die vorgefertigten Outfits der Kämpfer in zehn verschiedenen Farbkombinationen zur Verfügung steht. Allerdings sind die neuen Klamotten nicht einzeln, sondern nur wahlweise als Fünferpack für je 320 MS-Points (ca. 4 Euro) oder als Komplett-Paket für 1.000 MS-Points (ca. 12 Euro) erhältlich. Da es bei 25 zur Auswahl stehenden Kämpfern insgesamt fünf solcher Fünferpacks gibt, sparen Sie beim Kauf des Kombi-Angebots folglich rund 8 Euro. Die alternativen Kostüme werden selbstverständlich nicht nur auf Ihrem Bildschirm angezeigt, sondern sind auch für Ihre Online-Gegner sichtbar. Die Daten befinden sich nämlich bereits auf der Spiel-Disc und werden lediglich durch den Erwerb der Packs freigeschaltet.



◀ **PRESSWURST** | Rufus' Zweit-Overall sieht genauso schräg aus wie sein ursprüngliches Outfit. C. Viper dagegen ist sexy.

▶ **BLONDCHEN** | Ken tritt im alternativen Karate-Gi an und Guile legt seinen Kampfanzug zugunsten von Jeans und Weste ab.



◀ **DICKE BROCKEN** | Russe Zangief zieht sich nach dem Download eine lange Hose, Sumo-Ringer Honda ein traditionelles japanisches Outfit an.



FLUGSTUNDEN | Eigentlich ist Zangief der Grappling-Experte, aber Honda kann auch zupacken.

Mit 1.600er-Auflösung, voll aufgedrehten Details, 16-fach-Anti-Aliasing und -Texturfilter sticht die PC-Fassung die Konsolenversionen optisch gnadenlos aus. Damit das Spielgeschehen mit konstanten und für ein dermaßen timingkritisches Spiel unumgänglichen 60 Bildern pro Sekunde läuft, brauchen Sie noch nicht mal einen Monsterrechner. Als Anhaltspunkt: Auf einem Core 2 Duo @ 3,26 GHz mit 3 GByte RAM und Geforce 8800GTS (512 MB) müssen Sie keinerlei Abstriche in Kauf nehmen. Lobenswert: Im Optionsmenü lässt sich das Bildseitenverhältnis an das Format Ihres Monitors anpassen (4:3, 16:9, 16:10). Dummerweise hat es Capcom aber versäumt, die ursprünglich für das 16:9-Format gestalteten Anzeigen (Energieleisten, Charakterporträts) an die 4:3-Einstellung anzupassen. Wenn Sie also einen Standard-Monitor verwenden, müssen Sie mit leicht gequetschten Displays leben. Auf Figuren und Hintergründe wirkt sich das aber nicht aus. ❑

MEINE MEINUNG |

Toni Opl



„Leicht zu erlernen, schwer zu meistern. SF 4 rockt!"

Der weichgespülte Boygroup-Titelsong ist eine Qual für die Ohren, ansonsten leistet sich Street Fighter 4 keine groben Schnitzer. Aber seien Sie gewarnt! Wenn man einmal tiefer in das Kampfsystem, die Charakter-Eigenheiten und die Combo-Möglichkeiten einsteigt, ist man bereits süchtig und macht regelrecht eine Wissenschaft aus dem Spiel. Eine Sache fehlt allerdings doch: eine Art Online-Party-Modus, in dem ich mit mehreren Freunden zusammen in einer Lobby abhänge, sich immer zwei Jungs verdreschen und die anderen zuschauen und dumme Sprüche ablassen. Die größte Gaudi gibt's aber eh offline bei einer geselligen lokalen Runde. Ich rate übrigens dringend zu einem vernünftigen Controller.



1 **SIEG ÜBER DEN BOSS** | Nach einigen Übungsstunden schaffen wir es, Endgegner Seth auch auf höheren Schwierigkeitsgraden auf die Bretter zu schicken. Der dreht meist ganz schön auf und wehrt sich mit einem Mix aus Moves, die er den anderen Kämpfern abgeschaut hat.



2 **MULTIPLAYER** | Wir unternehmen erste Online-Gehversuche und scheffeln gleich ein paar Kampfpunkte in Ranglisten-Spielen. Außerdem stehen unzählige Matches gegen Freunde, Bekannte und Kollegen auf dem Programm, die on- wie offline immer wieder für Hochspannung sorgen.

Motivationskurve

Testversion: Build 3011 **Spielzeit (Std.:Min.):** 80:00

STUNDEN 0 10 20 30 40 50 60 70 80

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

FLASHBACK | Als die Konsolenversion eintrudelt, komme ich zum ersten Mal seit 1993 wieder mit **Street Fighter** in Kontakt und bin sofort süchtig.

SCHLECHTER VERLIERER | Solche Einbrüche stehen stellvertretend für Momente, in denen man online nur auf die Hucke bekommt. Die Motivation kommt aber schnell wieder.

SÜCHTIG | Nach zig Stunden mit Konsolen- und PC-Version ist die Begeisterung für dieses Spiel ungebrochen.

92 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

Alte Bekannte

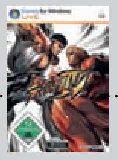
Karateka Ryu zählt wie sein langjähriger Kumpel Ken und die taffe Chun-Li zu den Aushängeschildern der Street-Fighter-Reihe.

3 **VERPRÜGELT** | Leider trifft man in den Weiten des Internets immer wieder auf Spieler, die den Bogen einfach noch weitaus besser raushaben als man selbst. Gerade gegen selten gesehene Charaktere wie Kung-Fu-Meister Gen findet man anfangs kaum probate MIttel. Weiterüben!



4 **PROFI-NIVEAU** | Das viele Spielen macht sich bezahlt. Mittlerweile haben wir einige Charaktere fest im Griff und meistern sogar deren Hard Trials. Das sind vorgegebene Combos im Herausforderungsmodus, die viel Geschick, ein schnelles Händchen und perfektes Timing erfordern.

STREET FIGHTER 4



Ca. € 40,-
30. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Sprache: Englisch/Japanisch
Kopierschutz: Bei der Laden-Version kommt SecuRom zum Einsatz, über Steam erscheint das Spiel ohne DRM. Zum Online-Spielen benötigen Sie bei beiden Fassungen ein Games-for-Windows-Live-Konto.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kunterbunte Optik mit detailreichen Hintergründen und tollen Kämpfer-Animationen. Das Kampfgeschehen strotzt vor Effekten.
Sound: Grauenvoller Titelsong; ansonsten sehr stimmige, levelabhängige Hintergrundmusik und krachende Schlag-Sounds
Steuerung: Mit Tastatur ein Krampf, mit Gamepad okay, mit Arcade-Stick ein absoluter Traum; schnell, direkt, präzise – wie auf Konsole

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Lokale Duelle und drei verschiedene Windows-Live-Online-Modi: Freundschaftsspiel, Ranglisten- und Championship-Matches
Zahl der Spieler: Stets nur zwei Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 2 GHz, 1 GByte RAM, Windows XP, Geforce 6600/Radeon X1600 (256 MB)
Empfehlenswert: Core 2 Duo mit 2 GHz, 2 GByte RAM, Windows Vista, Geforce 8800/Radeon X1900 (512 MB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Hier wird zwar geprügelt, bis der Arzt kommt, das ist aber kaum brutaler als das Anime-Nachmittagsprogramm im Privatfernsehen. Blut- oder gar Splatter-Effekte gibt es nicht. Nur wenn Urwald-Vieh Blanka zubeißt, spritzt grüne Soße.

DIE TEST-ABRECHNUNG

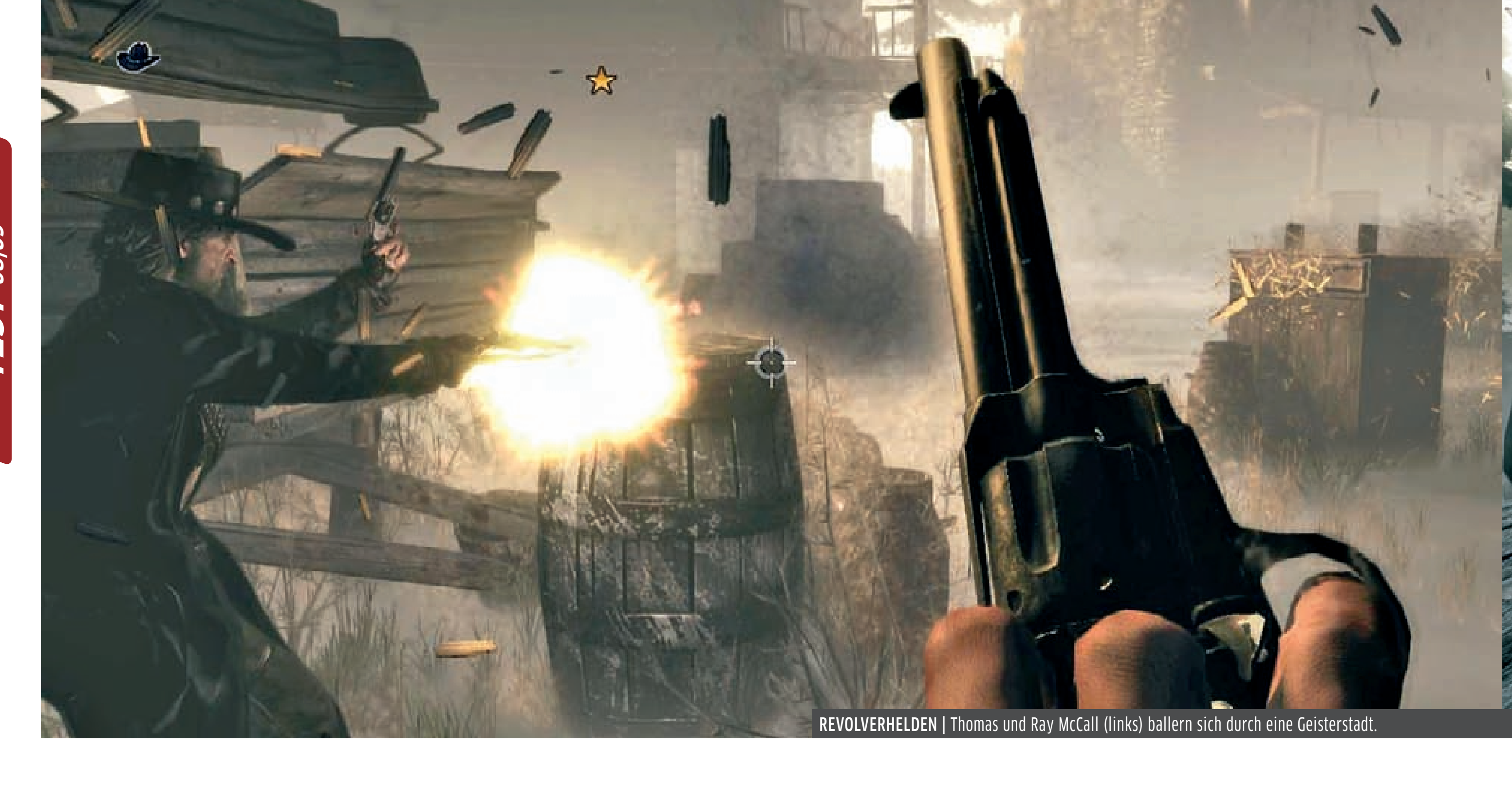
Absolut reibungsloser Spielverlauf ohne Abstürze und Bugs. Auf einem unserer Testrechner mit veralteter Geforce 8600 GT mussten wir Details, AA etc. für einen flüssigen Spielablauf herunterschrauben.

PRO UND CONTRA

- + Vielschichtiges Kampfsystem
- + Focus-Attacken, Super- und Ultra-Combos sorgen für Taktik
- + Gut ausbalancierte Kämpferriege
- + Viele freispielbare Extras
- + Grenzenlose Langzeitmotivation
- − Kein Party-Modus für Freunde
- − Kein Zuschauer-Modus
- − Eigene Matches lassen sich nicht aufzeichnen.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**


REVOLVERHELDEN | Thomas und Ray McCall (links) ballern sich durch eine Geisterstadt.

Call of Juarez: Bound in Blood

Von: Lukasz Ciszewski

Überraschung! Ein polnischer Western-Shooter mischt mit Edel-Optik und Story-Tiefgang das Genre auf.

In der ersten Mission von Ubisofts Western-Shooter Call of Juarez: Bound in Blood kämpfen Sie Schulter an Schulter mit fanatischen Soldaten, die dafür sorgen wollen, dass dunkelhäutige Menschen weiterhin zur Arbeit gezwungen werden dürfen. Wir verraten Ihnen, warum Bound in Blood trotz dieser moralisch heiklen Ausgangslage einer der interessantesten Action-Titel des Jahres ist.

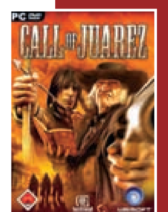
Willkommen in den 60er-Jahren des 19. Jahrhunderts! Die Amerikaner befinden sich im Bürgerkrieg. Auf der einen Seite die USA im Norden, auf der anderen Seite die nach Unabhängigkeit strebende Konföderation der Südstaaten (CSA). Dort setzt Call of Juarez: Bound in Blood an. Faszinierend, schließlich ist man aus Ego-Shootern normalerweise die Normandie, Berlin und den vietnamesischen Dschungel gewohnt. Wer also noch nichts vom Sezessionskrieg wusste, kriegt mit diesem Ego-Shooter überaus unterhaltsamen Geschichtsunterricht.

Bound in Blood beginnt mit den Geschehnissen im Schützengraben. Mit Revolvern, Dynamit und rostiger Flinte ausgestattet, bahnt sich CSA-Soldat Ray McCall seinen Weg durch das Schlachtfeld Virginias. Von Anfang an macht Call of Juarez klar, was es sein möchte: ein knallharter Westernfilm zum Mitspielen. Bäume stürzen um, Kameraden sterben vor den Augen des Spielers und Massen von Unionssoldaten stürmen effektvoll auf den CSA-Stützpunkt zu. Schnell wird klar, dass sich die polnischen Entwickler von Techland (Xpand Rally, Chrome) bei der Grafik-Engine selbst übertroffen haben. Denn die Chrome-Engine 4 kann locker mit der populären Unreal-Engine 3 (Unreal Tournament 3, Mirror's Edge) mithalten. Ob Wald, Gebirge, Westernstadt oder Fluss – das virtuelle Nordamerika des 19. Jahrhunderts präsentiert sich sehr detailreich und atmosphärisch stimmig. Auch die Physik überzeugt: Wenn Ray einem rennenden Unionssoldaten in die Hüfte ballert, sackt der Getroffene physikalisch korrekt zusammen.

„In diesem Krieg geht es nicht um deine Familie", entgegnet ein Vorgesetzter dem verzweifelten Ray McCall. Dessen jüngerer Bruder Thomas verteidigt eine

DER VORGÄNGER

Vor rund drei Jahren erschien der Vorgänger von Bound in Blood. Ein Blick zurück.



Call of Juarez spielt thematisch nach den Ereignissen in Bound in Blood. Ray McCall, vom grantigen Alkoholiker zum Priester geläutert, konfrontiert seine Gegner mit der Bibel, bevor er sie erledigt. In der PC Games 10/2006 ergatterte Call of Juarez eine Spielspaßwertung von 80 Prozent, jedoch trübten nervige Kletter- und Schleichpassagen den Gesamteindruck. Löblich: Die alten Kritikpunkte sucht man im Nachfolger vergeblich.


ABSTURZ | Ein gegnerischer Posten fliegt in die Luft und stürzt in einen Canyon.



BÜRGERKRIEG | Aufseiten der Konföderation legen sich die Protagonisten mit ihren Vorgesetzten an.



DUELL | Regelmäßig treten Sie im virtuellen Duell an. Das sieht gut aus und macht Laune.

Flanke, die in Kürze von den USA überrannt werden soll. Doch so einfach lässt Ray Tommy nicht im Stich und bricht auf eigene Faust zu dessen Rettung auf. In den Wirren der Schlacht lernt der Spieler den sogenannten Konzentrationsmodus kennen. Damit lassen sich – eine volle Konzentrationsleiste vorausgesetzt – mehrere Gegner auf einen Schlag erledigen. Dabei verfärbt sich der Bildschirm und Feinde werden markiert. Mit der Maus fährt man über die Opfer und erledigt sie automatisch. Dies ist zugleich effektvolles Gameplay-Feature, wie auf höheren Schwierigkeitsgraden eine Überlebensversicherung. Haben Sie Thomas endlich gefunden, geht es erst richtig los. Die Brüder desertieren aus der Armee und werden daraufhin vom sadistischen Colonel Barnsby über den Kontinent gejagt. Nach dem spektakulären Beginn im Bürgerkrieg setzt die Story einige Jahre später in einem Westernstädtchen wieder an.

Der Wilde Westen. Saloons. Sheriffs. Duelle! Natürlich bedient Bound in Blood alle Klischees des Western-Genres. Die Duellanten dienen hierbei als Endbosse. Immer wieder stellt sich Ihnen ein genervter Gesetzeshüter oder Oberganove in den Weg und möchte einen Kampf „von Mann zu Mann". Dann schaltet Call of Juarez in die Po-Perspektive. Klingt merkwürdig, sieht aber imposant aus. Sie positionieren Ray oder Thomas vor dem Duellpartner und bewegen gleichzeitig die Hand des Helden. Ertönt das Signal, müssen Sie Ihre virtuellen Finger schnellstens zum Revolverhalter bewegen, die Knarre ziehen und abdrücken.

So wie es sich für Wildwest-Charaktere gehört, haben die beiden Helden des Ego-Shooters stets einen fiesen Spruch auf den Lippen. Ein Beispiel: Ray, Thomas und der dritte Bruder William, der als moralische Instanz und Priester über lange Strecken als Erzähler des McCall-Dramas fungiert, flüchten vor einer aufgebrachten Meute. Sie stürmen in ein Haus, um durch den Hinterausgang zu entkommen. Dabei tritt Ray eine Tür ein, hinter der eine verschreckte Frau kauert. „Keine Bewegung, Schlampe!", ruft der älteste McCall. Doch der stumpfe Spruch bleibt nicht einfach im Raum stehen. Thomas erwidert: „Was ist nur los mit dir, Ray?" Diese Szene beschreibt gut den Ansatz, den die polnischen Macher bei ihren Hauptcharakteren verfolgen. Zum einen sind sie cool und brutal, zum anderen vielschichtig und buhlen im späteren Verlauf um die Liebe der hübschen Mexikanerin Marissa, Kuss-Szene inklusive. Wer Marissas Herz am Ende erobert, verraten wir natürlich nicht.

Die Missionen lassen sich aus zwei Perspektiven spielen. Möchte man seine Gegner im Nahkampf zermürben, wählt man Ray, schwingt zwei Revolver, trägt schwere Gatling-Gewehre und wirft mit Dynamit um sich. Für subtilere Gefährten ist hingegen Thomas die richtige Wahl. Mithilfe seines Lassos klettert er auf Dächer und über Abgründe. Nebenbei benutzt er lautlos Wurfmesser oder Pfeil und Bogen. Die frustrierenden Kletter- und Schleichpassagen, die man im Vorgänger fehlerfrei bewältigen musste, haben die Entwickler verbessert und geschickt ins neue Gameplay integriert. Vorbildlich! Bound in Blood bietet in seinen fünf Akten, die Sie sechs bis acht Stunden beschäftigen, immer wieder Abwechslung im Spielverlauf. Ob eine Verfolgungsjagd in einer Pferdekutsche, bei der die McCalls die halbe Stadt verwüsten, oder der Besuch eines Indianerdorfes; ob Open-World-Einlagen mit Mini-Missionen oder Straßenkämpfe – Call of Juarez: Bound in Blood bietet durchgehend erstklassige Western-Action, die sich super spielt und hervorragend aussieht. ❑



KONFÖDERATION | Nur selten arbeiten Sie mit KI-Kameraden wie diesen CSA-Soldaten zusammen.



UREINWOHNER | Im späteren Spielverlauf rücken Ihnen Indianer auf die Pelle.

1 **HEIMAT** | Im beschaulichen Garten der McCall-Villa stoppen die Brüder eine Invasion. Der fiese Colonel Barnsby hat ein ganzes Schiff mit Südstaaten-Soldaten auf die angeblichen Deserteure gehetzt. Besonders schick: die Lichteffekte am Himmel.



BRUDERHERZ | Während Sie mit einer Flinte Jagd auf Feinde machen, schnappt sich Bruder Ray das Gatling-Maschinengewehr.

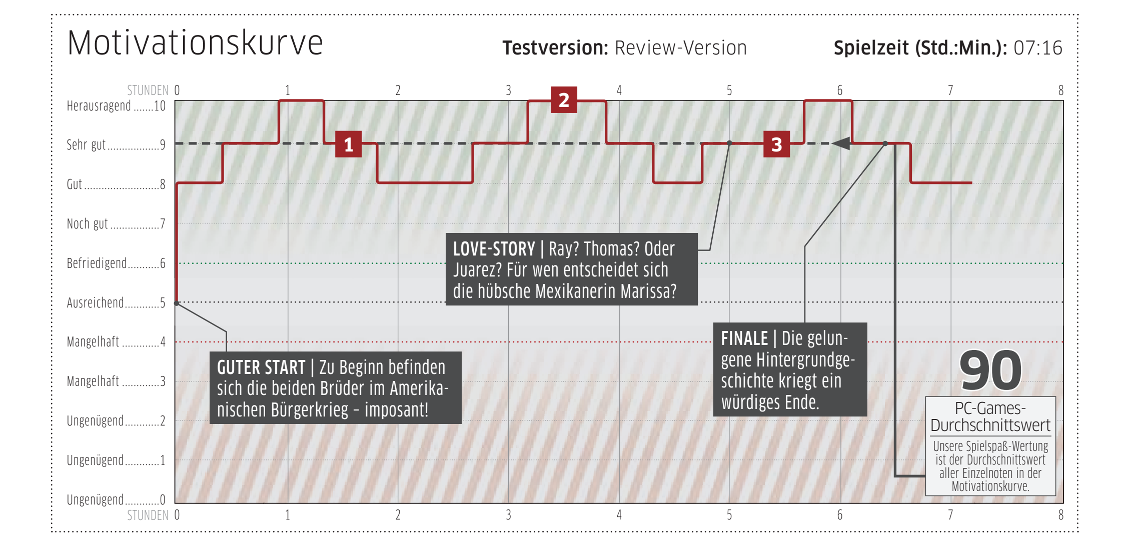






2 **OPEN WORLD** | Im fünften Kapitel gibt es eine Verschnaufpause: Anstatt von Missionsziel zu Missionsziel zu rennen, dürfen Sie in aller Ruhe einkaufen, in Not geratene Reisende beschützen oder gesuchte Banditen dingfest machen.

3 **FILMREIF** | Spannung pur: Die Gebrüder McCall sollen einen Kutschen-Konvoi eskortieren, doch dieser bleibt in einem Fluss stecken. Daraufhin greifen aus allen Ecken Indianer an. Die Protagonisten stehen umzingelt im kühlen Nass – Adrenalinschübe sind garantiert!



MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*



„Der beste Western-Shooter, den es jemals gegeben hat"

Selten hat mich ein Action-Spiel so überrascht. Gerade erst flimmerte der Abspann von Call of Juarez: Bound in Blood über meinen Monitor und trotzdem möchte ich es sofort erneut durchspielen. Warum? Weil die Hintergrundgeschichte spannend inszeniert ist, obwohl Ego-Shooter normalerweise nur aus Laufen und Ballern bestehen. Weil Grafik, Physik und Sound praktisch zu jeder Zeit voll überzeugen. Weil sich die Schauplätze abwechslungsreich und detailliert präsentieren, egal ob Gebirgszüge, Seen, Wüsten, Goldgräber- oder Geisterstädte. Und weil mir die beiden ewig grimmigen Protagonisten, die individuelle Fertigkeiten besitzen, überaus sympathisch sind. Wer war noch mal dieser John Wayne? Meine neuen Wildwest-Helden heißen Thomas und Ray McCall.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Ca. € 45,-
2. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Techland
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Chrome-Engine 4 überzeugt mit detaillierten Landschaften und Charakteren sowie tollen Licht- und Schatteneffekten.
Sound: Wir ziehen das englische Original der deutschen Synchronisation vor, allgemein gibt's aber in Sachen Sound nichts zu meckern. Gelungen: die Musikuntermalung.
Steuerung: Die Konsolenherkunft fällt besonders bei Quicktime-Schusswechseln auf. Genauer lassen sich solche Situationen mit dem Gamepad bewältigen. Unschön!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 5 Modi: Historische Ereignisse, Verbrecherjagd, Wanted, Schießerei, Bande; 8 Maps, die sich an den Schauplätzen der Kampagne orientieren
Zahl der Spieler: Maximal 12 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,6 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Geforce 6800 oder Ati X1650, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo oder Athlon 64 X2 5200+, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Als ernsthafter Ego-Shooter hat Bound in Blood keine andere Alternative als das rote Siegel. Jedoch geht es bei der polnischen Western-Action relativ gesittet zu: Der Einsatz von Blut- und Gewalteffekten wirkt nicht übertrieben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Uns lag die finale Review-Version vor, in der wir nur minimale Grafik-Probleme bei niedrigen Einstellungen auf älteren Systemen feststellten. Frei von Bugs oder Abstürzen.

PRO UND CONTRA

- + Detaillierte Optik
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Spannende Hintergrundgeschichte
- + Zwei Protagonisten mit individuellen Fertigkeiten
- + Tolle Western-Atmosphäre
- + Realistische Physik
- − Gelegentliche Ruckler beim Laden
- − Deutsche Synchronisation hätte etwas mehr Betonung vertragen
- − Kein Koop-Modus
- − Viele Gegner sehen gleich aus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**

Von: Horst Heindl/ Christoph Schuster

Bietet dieser Titel die erhoffte Offroad-Offenbarung oder schickt er Sie nur in die Spielspaß-Wüste?



ASPHALTROWDY | Muscle Cars liefern sich harte Duelle auf den Straßen, doch wehe, sie kommen vom Weg ab.



MALERISCH | Motocross-Rennen am Strand bei Sonnenuntergang – dabei kommt wohlige Stimmung auf.



STOCK & STEIN | Solche Gelände-Buggys eignen sich ähnlich wie Quads hervorragend für Offroad-Touren.

Fuel

Die Spielwelt von **Fuel** geriet wahrhaft gigantisch: 14.000 frei befahrbare Quadratkilometer stellen aktuell den Rekord in puncto Spielweltgröße dar. Allerdings tut sich das Spiel damit keinen Gefallen, denn **Fuel** schafft es nicht, der riesigen Fläche mit ausreichend Spiel gerecht zu werden. Zwar sorgen unterschiedliche Landschaften wie Wälder, Seen, mit Highways durchzogene Wüsten und schneebedeckte Berge für Abwechslung. Der virtuellen Welt fehlt es jedoch an jeglicher Lebendigkeit. Hin und wieder ein vereinzeltes Wrack oder eine Ruine, das reicht einfach nicht. Online wiegt dieser Kritikpunkt etwas weniger schwer, doch er bleibt bestehen.

Im Verlauf der Rennkarriere schalten Sie 19 Camps frei, von denen aus Sie Touren starten. Ihr primäres Ziel stellt der Verdienst von Sternen und Fuel dar. Mit Ersteren schalten Sie neue Camps und damit weitere Rennen frei, während Letzteres dem Erwerb neuer Fahrzeuge dient. Der Fuhrpark reicht von Motocross-Maschinen über Quads bis hin zu Muscle Cars. Die Boliden unterscheiden sich deutlich im Fahrverhalten und verschmutzen sogar. Ein Schadensmodell suchen Sie jedoch vergeblich. Durch Kollisionen füllt sich eine schlichte Tachoanzeige. Ist diese voll, setzt das Spiel Sie mit neuem Wagen irgendwo auf die Strecke zurück. Außerdem unschön: Zusammenstöße mit Bäumen und Büschen bremsen Ihr Gefährt einfach auf null, während Ihr „Opfer" unbeeindruckt stehen bleibt. Karambolagen mit Gegnern fallen ebenso unspektakulär aus, was die Glaubwürdigkeit der Welt stark verringert. Letztendlich ist **Fuel** ein durchschnittlicher und damit enttäuschender Titel. ❑

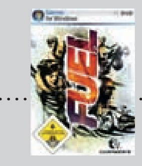
MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*



„Netter Offroad-Raser, der sein Potenzial nicht ausschöpft"

In freudiger Erwartung warf ich die DVD ins Laufwerk. Tausende Streckenkilometer, unzählige Fahrzeuge und Extras zum Freispielen, sowie die volle Bandbreite von matschigen Offroad-Schlachten bis hin zu flotten Straßenrennen: Zu schön, um wahr zu sein! Das fertige Produkt bestätigt diese Befürchtung und enttäuscht auf ganzer Linie. Kollisionsverhalten, Fahrgefühl, Spielphysik sowie die Optik erreichen nicht das Niveau, das wir im Jahr 2009 erwarten. Für diese 40 Euro holen Sie sich lieber die hervorragenden Titel **Pure** und **Burnout Paradise** zum Budgetpreis!

FUEL



Ca. € 45,-
25. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Asobo Studios
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom; Online-Aktivierung und Games for Windows Live nötig, kann beliebig oft aktiviert werden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Auf die Distanz malerische Panoramen, die sich bei geringerer Entfernung meist als weitaus weniger hübsch entpuppen.
Sound: Befriedigende Motorensounds und instrumentale Rockklänge fügen sich nahtlos ins vorherrschende Mittelmaß ein.
Steuerung: Rennspielstandard mit Tastatur oder Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Rennmodi des Einzelspielermodus; identische Spielwelt
Zahl der Spieler: maximal 16 Spieler

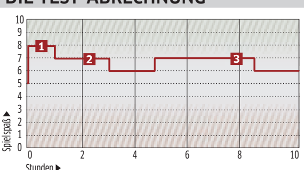
HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3,0 GHz, 1 GB RAM, 6 GB HD, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: 2,4 GHz Dualcore, 1,5 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Diese Raserei können Sie nicht nur selbst bestreiten, sondern auch absolut bedenkenlos Jugendlichen in die Hände drücken. Die legalen Rennen finden auf unbelebten Kursen statt, es kommt zu keiner Zeit irgendjemand zu Schaden.

DIE TEST-ABRECHNUNG



Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Während der Testzeit kam es zu drei nicht reproduzierbaren Abstürzen, ansonsten störten keine Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gutes Navigationssystem
- ➕ Vehikel und Extrateile freizuspielen, motiviert
- ➕ Beeindruckend riesige Welt ...
- ➖ ... die mit Details geizt und in der vollkommen tote Hose herrscht – auf Dauer viel zu eintönig
- ➖ Trotz Arcade-Ansatz: teilweise zu unglaubwürdiges Fahrverhalten
- ➖ Lächerliche Kollisionen und Spielphysik, kein Schadensmodell
- ➖ Verbesserungswürdige Gegner-KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

Von: Sascha Lohmüller

Einmal im Leben richtig böse sein – Hand aufs Herz, das wünscht sich jeder.

KOBOLDE | Die strunzdummen, aber folgsamen Schergen bilden Ihre Armee.

BÖSEWICHT | Der Overlord erinnert nicht nur vom Aussehen an Sauron aus den **Herr-der-Ringe**-Filmen.

Overlord 2

Gemein sein ist gut, böse sein ist noch besser. Dies ist eine der Weisheiten Ihrer rechten Hand in **Overlord 2**. Eine andere lautet: „Robben können in eure Seele blicken, sie müssen ausgerottet werden." Sie merken es sicher schon, auch im zweiten Teil der lustigen Bösewicht-Simulation regiert wieder triefend schwarzer, bitterböser Humor – echt erfrischend!

Für all jene unter Ihnen, die von der **Overlord**-Serie noch nie etwas gehört haben, hier eine kurze Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte: Die Welt wird vom sogenannten (an das Römische Imperium angelehnten) Kaiserreich regiert. Mithilfe seiner Inquisitoren will diese Macht jegliche Magie ausrotten. Da der Overlord des Vorgängerspiels aus der Welt verschwunden ist, scheint nichts und niemand sie aufzuhalten. Im eisigen Nordberg soll ein kleiner Abkömmling der Overlords den Inquisitoren ausgeliefert werden, kann jedoch in letzter Sekunde von den Gremlin-artigen Schergen gerettet werden.

All dies erleben Sie im Tutorial. Danach folgt ein Schnitt und Sie übernehmen die Rolle des nun erwachsenen Fieslings. Ihr Ziel: Rache an Nordberg und am Kaiserreich.

Ein Genre-Cocktail bietet für jeden Geschmack etwas. Als Grundgerüst dient ein Action-Adventure. In der Verfolgersicht steuern Sie Ihren Overlord durch abwechslungsreiche Landschaften, erfüllen Aufgaben und greifen Gegner per Tastendruck an. Aufgelockert wird das Ganze durch Schalterrätsel. Ein Hauch Rollenspiel kommt hinzu, etwa dann, wenn Sie Ihren Charakter mit verschiedenen Waffen



KLEINGANOVE | Im Tutorial verkörpern Sie den Overlord während seiner Kindheit. Das macht ihn jedoch nicht weniger böse.



ÖKOS | Die überdrehten Elfen sind metrosexuell und lieben alle flauschigen Tierchen. Bereits früh fällt der tolle Humor auf.

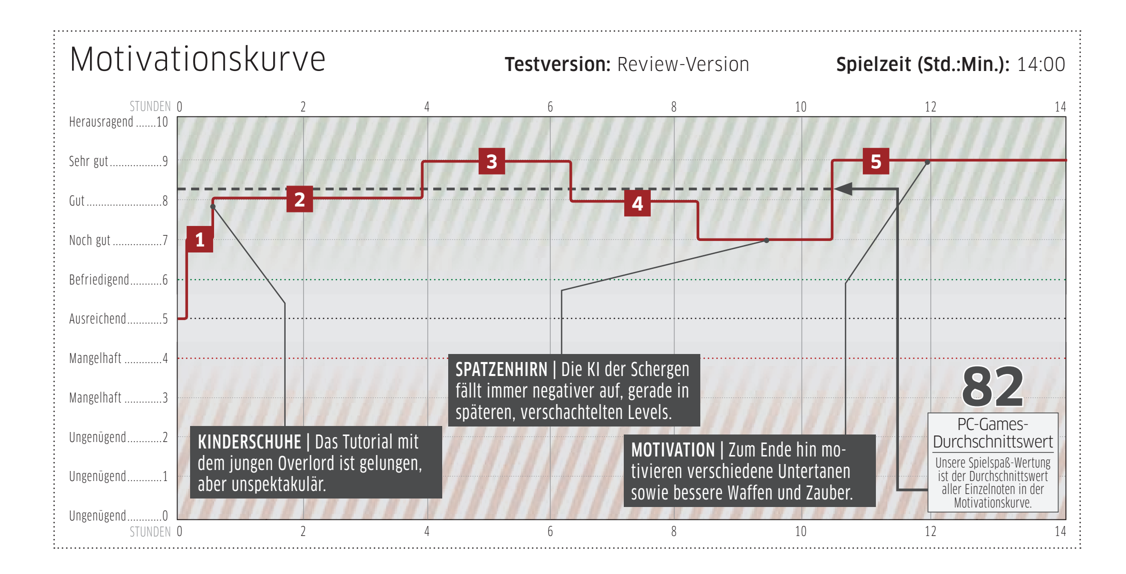


TURMBAU | Ihr unterirdischer Turm dient Ihnen als Basis. Hier können Sie Ihr Hab und Gut und Ihre Armee verwalten und verbessern.

MEINE MEINUNG | Sascha Lohmüller

„Bis auf Detailverbesserungen bietet Overlord 2 vom Vorgänger Gewohntes."

Overlord 2 ist ein tolles Spiel, dennoch hinterlässt es bei mir gemischte Gefühle. Der tiefschwarze Humor ist genau mein Fall, ebenso der Genremix und es bereitet mir eine diebische Freude, ein quietschbuntes Fantasy-Reich zu unterwerfen. Der Überraschungshit-Effekt des ersten Teils ist jedoch verbraucht und so hätte man besser daran getan, zusätzlich einige Kritikpunkte des Vorgängers zu beseitigen. Zum einen hätte man dem Spiel mehr Tiefgang verpassen können, indem man die Aspekte der verschiedenen Genres weiter vertieft, zum anderen ist es die KI der Schergen, die **Overlord 2** eine höhere Wertung vermiest. Wer den Vorgänger mochte, kann sicherlich bedenkenlos zugreifen, bis auf einige sinnvolle Detailverbesserungen sollte man jedoch keine allzu großen Fortschritte erwarten.

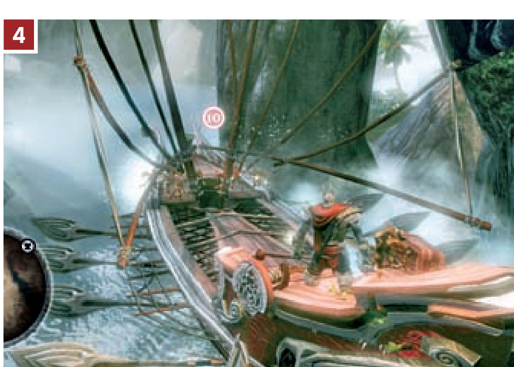


und Rüstungen ausstatten oder Ihre Zaubersprüche verbessern. Schließlich kommt noch eine Prise Strategie dazu, wenn Sie Ihren unterirdischen dunklen Turm ausbauen und Ihre Armee in den Kampf schicken. Für ein wenig Gold verbessern Sie beispielsweise das Startlevel neugeborener Schergen oder schmieden sich neue Waffen.

Die strohdummen, aber treuen Untertanen unterteilen sich dabei in vier Arten. Braune Schergen sind klassische Nahkämpfer, sie nutzen Rüstungen und Waffen und dürfen auf Wölfen reiten. Rote Schergen sind Pyromanen und zünden aus der Ferne alles an, was brennbar ist. Grüne Schergen können sich tarnen und greifen ihre Gegner am liebsten von hinten an. Die blaue Variante schließlich ist magiebegabt und kann durchs Wasser laufen. Eine geschickte Zusammenstellung und Positionierung der Armee ist unabdingbar, zumal die maximale Truppengröße begrenzt ist. Um die jeweiligen Schergen beschwören zu können, müssen Sie jedoch erst ihr Nest finden.

Moralentscheidungen ähnlich wie in **The Witcher** werden Ihnen auch in **Overlord 2** abverlangt. Hier haben Sie jedoch nicht die Wahl zwischen „gut" und „böse", sondern zwischen „abgrundtief böse" und „noch weitaus böser" – tiefgreifende Auswirkungen haben die Entscheidungen jedoch leider nicht. Der schwarze Humor hingegen ist allgegenwärtig, ob Sie nun Robben ausrotten, weil diese Ihren Schergen Angst machen, herrlich überdrehte Öko-Elfen unterwerfen, dicken Frauen zuhören, wie sie über ihre tolle Figur reden oder Ihrer Mätresse im dunklen Turm neue Vorhänge kaufen müssen.

Kritikpunkte gibt es leider trotzdem einige. Die KI der Schergen ist wie im Vorgänger nicht ausgereift. Meist müssen Sie Gegenstände manuell einsammeln lassen oder Sie eigenhändig zu einem Ziel lenken, weil Ihre Untertanen nicht selbstständig agieren. Zu bemängeln ist auch die Spieltiefe. **Overlord 2** vermischt so viele Genres, dass auf keines von ihnen richtig eingegangen werden kann. ❑

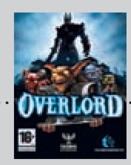


SEEFAHRT | Auch per Schiff reisen Sie mit Ihrem Overlord um die Welt, um diese zu unterjochen. Rote Schergen schießen unterwegs auf Feinde.



IDYLLISCH | Neue Truppen, bessere Waffen und abwechlungsreiche Landstriche motivieren zum Weiterspielen und lassen über KI-Mängel hinwegsehen.

OVERLORD 2



Ca. € 50,-
25. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Triumph Studios
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel nutzt den SecuRom-Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Liebevolle, bunte Fantasywelt. Die Charaktermodelle sind sehr gut in Szene gesetzt.
Sound: Großartige deutsche Sprachausgabe, Soundeffekte und Musik passen sich stimmig ins Fantasy-Setting ein.
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus und Tastatur-Steuerung. Gamepad-Steuerung etwas unkomfortabler und hakeliger.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier verschiedene Spielmodi (Plünderung, Unterwerfung, Arena, Invasion), spielbar per Internet, Netzwerk oder per Splitscreen
Zahl der Spieler: 1-2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P 2,4 GHz, 512 MB RAM, Windows XP / Vista
Empfehlenswert: P 3,0 GHz, 1 GB RAM, Windows XP / Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In den Kämpfen spritzt zwar kein Blut und die Grafik ist allgemein sehr comic-haft gehalten, dennoch gehört das Spiel nicht in Kinderhände, da dem Spieler bösartige Handlungen (wie etwa der Mord an Zivilisten) abverlangt werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten das Spiel mit einer Review-Version auf zwei Rechnern. Abstürze traten während unseres Tests keine auf. Ein Plotstopper in einem der Savegames konnte mit anderen Spielständen und auf dem zweiten Rechner nicht reproduziert werden.

PRO UND CONTRA

- + Bitterböser, tiefstschwarzer Humor
- + Liebevoll gestaltete Fantasywelt, großartiges Charakterdesign
- + Sehr gelungene deutsche Sprachausgabe
- − Mangelnde Spieltiefe, da auf keines der vielen Genres wirklich eingegangen werden kann
- − Wenig berauschende Untertanen-KI, die gerade in etwas verschachtelteren Levels sehr negativ auffällt
- − Einige Aufträge wirken lieblos hingeklatscht.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 82



▲ HERUNTERGEKOMMEN | Das Leveldesign trägt sehr viel zur düsteren Atmosphäre von Killing Floor bei, die Umgebung wirkt zerfallen und dreckig.

▶ EINGEENGT | Meist werden Sie in Killing Floor versuchen, sich an einem Engpass zu verteidigen. Dies hat den Vorteil, dass Sie nicht von allen Seiten angegriffen werden können.

▼ LICHTGESTALT | Die Lichteffekte in Killing Floor passen hervorragend in die ansonsten dunkel gehaltenen Karten, oftmals sehen Sie einen Gegner erst im Schein Ihrer Taschenlampe.





Killing Floor

Von: Sascha Lohmüller

Zombies, wohin man sieht – in Zeichentrickgärten, in Afrika und jetzt auch noch im schönen London.

Zombie-Spiele sind momentan anscheinend groß in Mode. Neben dem Dauerbrenner Left 4 Dead (dt.) erscheint bald der fünfte Teil der Resident-Evil-Reihe für den heimischen PC. Klammheimlich hat sich jedoch eine ehemalige Mod zu Unreal Tournament 2004 zu einem vollwertigen Spiel entwickelt und ist nun per Download über Steam erhältlich. Die Rede ist natürlich von Killing Floor.

Zu Beginn einer Partie wählen Sie – der Battlefield-Reihe nicht unähnlich – eine Charakterklasse (im Spiel Perk) nach Ihrem Geschmack aus. Ein Berserker setzt auf Nahkampfwaffen wie Äxte und Kettensägen, ein Commando schwört auf Maschinengewehre. Je nachdem, was Sie wählen, erhalten Sie diverse Boni, wie etwa verbilligte Waffen.

Mit der Zeit steigen Sie in den jeweiligen Charakterklassen auf, wer beispielsweise Zombies mit der Axt beseitigt, steigert seinen Berserker-Level, wer Mitspieler heilt, seinen Sanitäter-Level.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt. Sie (und Ihre Mitstreiter) werden von sieben Angriffswellen Zombies attackiert. Mit jeder Welle treffen Sie auf stärker werdende Untote, beispielsweise unsichtbare oder keulenschwingende Exemplare. Jeder Abschuss bringt Ihnen neben den bereits erwähnten Erfahrungspunkten virtuelles Geld. Um die Angriffe zu überstehen, verschanzen Sie sich geschickt, Sie dürfen beispielsweise Türen verschweißen, um sich effektiver verteidigen zu können. Nach einer Weile brechen die Zombies jedoch so geschaffene Hindernisse einfach nieder.

Haben Sie eine Welle überlebt, dürfen Sie ihr verdientes Geld in einem für kurze Zeit geöffneten Shop für neue Waffen und Munition ausgeben. Dabei sollten Sie darauf achten, das zulässige Gesamtgewicht nicht zu übersteigen. Wer beispielsweise eine Kettensäge ersteht, der darf nicht auch noch eine Schrotflinte mit sich herumtragen. Außerdem können Sie hier bei Bedarf Ihre aktuelle Charakterklasse ändern.

Nach einer Minute schließt das Geschäft, Sie werden unsanft vor die Tür gesetzt und die nächste

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

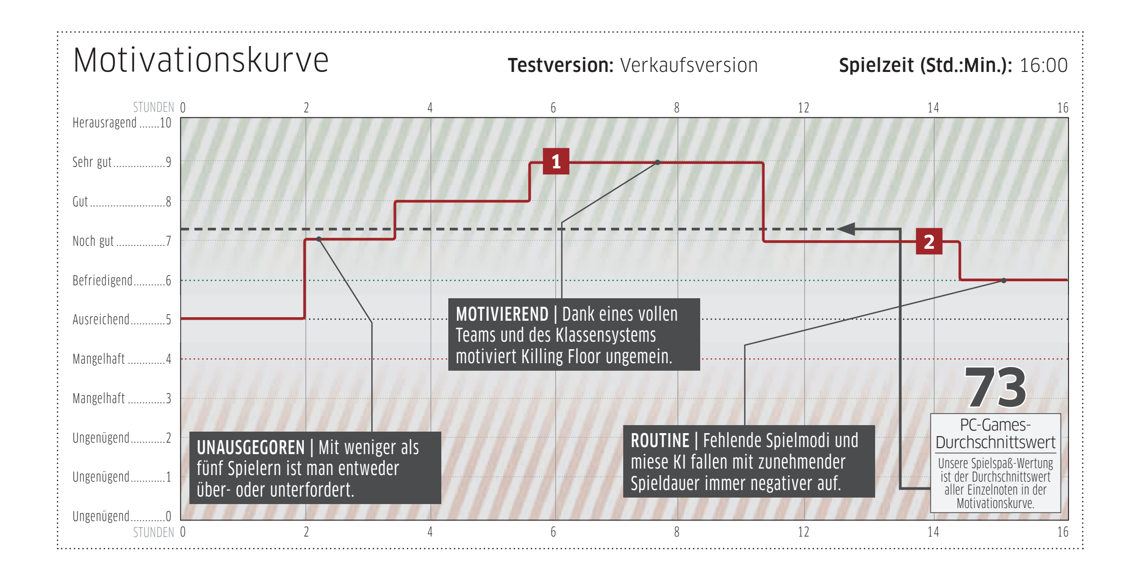


„Mit fünf oder sechs Spielern entfaltet das Spiel seinen ganzen Reiz."

Mein anfänglicher Fehler beim Testen von **Killing Floor** war die Annahme, dass sich das Spiel auch solo oder mit zwei bis drei Leuten testen lässt. Leider ist aber das Balancing in diesem Falle so unausgegoren, dass man sich entweder langweilt oder vor Wut seine Maus in die Ecke werfen will. Mit fünf oder sechs Spielern jedoch entfaltet das Spiel seinen ganzen Reiz. Das Klassensystem motiviert und lädt die Spieler ein, unterschiedliche Kombinationen auszuprobieren. Klar, **Left 4 Dead (dt.)** sieht hübscher aus und bietet dank der verschiedenen Spielmodi sicher auch mehr Abwechslung, dennoch muss ich zugeben, dass ich mich immer wieder dabei ertappe, wie ich zwischendurch ein, zwei Partien **Killing Floor** spiele. Wer von Valves Zombiehatz genug hat, sollte auf jeden Fall einmal einen Blick riskieren. Es lohnt sich.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion **Spielzeit (Std.:Min.):** 16:00









GESÄGNET | Mit einem Team aus sechs Leuten machen die oberen Schwierigkeitsgrade richtig Spaß, auch dank Klassensystem und dicken Waffen.

IN REIH UND GLIED | Gerade die dumme KI fällt mit fortwährender Spieldauer immer mehr auf, zu leicht sind die Zombies auszutricksen.

Angriffswelle stürmt auf Sie ein. Während des Kampfes zeigt übrigens der Pfeil am oberen Bildrand zum nächsten Standort des Shops, es bietet sich also an, sich in der Nähe zu verschanzen, um möglichst viel Zeit zum Einkaufen zu haben.

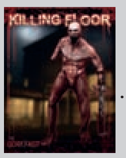
Der Mehrspielermodus ist ganz klar das Herzstück von **Killing Floor**. Einen echten Einzelspielermodus suchen Sie ohnehin vergebens. Es gibt keine Story (bis auf die Tatsache, dass sich alles in London abspielt), keine Charaktere, keine Zwischensequenzen. Sie spielen lediglich auf den Mehrspielerkarten – allein, denn computergesteuerte Mitstreiter gibt es ebenfalls keine.

Die unteren Schwierigkeitsgrade dienen Ihnen solo oder mit ein bis zwei Mitspielern höchstens als Training, denn sie fordern nur bedingt. Ab dem nächsthöheren Grad sollten Sie jedoch schon zu fünft oder zu sechst antreten, sonst gehen Sie hoffnungslos unter. Unabdingbar ist auch die Absprache untereinander, was Rückendeckung, Heilung und Charakterklassen angeht.

Nicht viel zu meckern gibt es, wenn es um Atmosphäre und Technik geht. Die düsteren, tristen Karten tragen zur leicht dreckigen Stimmung bei. Oftmals sieht man Gegner erst, wenn Sie direkt in den Schein der Taschenlampe laufen. Auch was Sound und Grafik anbelangt, ist **Killing Floor** durchaus stimmig, auch wenn man dem Spiel die Mod-Herkunft anmerkt. Dafür lockt es immerhin mit einem fairen Preis.

Die künstliche Intelligenz hingegen glänzt gern mit Abwesenheit. Zombies rennen stets stur in einer Linie auf Sie zu, mit ein wenig Geschick kann man sie quer über die ganze Karte ziehen und dabei gemütlich ausschalten. Oftmals bleiben die untoten Gesellen auch an Zäunen und dergleichen hängen oder hämmern lieber penetrant an eine zugeschweißte Tür, statt 15 Meter Umweg zu nehmen. Weitere Spielmodi finden sich leider nicht, sodass nach einer Weile Routine einsetzt. Gäbe es nicht das motivierende Klassensystem, würde **Killing Floor** wahrscheinlich bald langweilen, so bleibt am Ende aber ein guter, spaßiger Zombie-Koop-Shooter. ❑

KILLING FLOOR



Ca. € 18,-
15. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Tripwire Interactive
Publisher: Steam
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz, Sie müssen jedoch einen Steam-Account besitzen, um das Spiel herunterladen zu können.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmungsvolle Beleuchtung und detaillierte Charaktermodelle. Umgebungstexturen sind jedoch oft matschig und die Animationen wirken steif.
Sound: Gelungene Soundeffekte tragen zur düsteren Stimmung bei.
Steuerung: Typische, frei konfigurierbare Shooter-Steuerung per Tastatur und Maus ohne erwähnenswerte Schwächen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Dieselben Karten wie im Solo-Modus, ausgerichtet auf 5-6 Spieler.
Zahl der Spieler: 1-6 (auf speziellen Servern bis zu 100 Spieler möglich)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,2 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, 64 MB Grafikkarte, Windows 2000 / XP / Vista
Empfehlenswert: 1,8 GHz, 1 GB RAM, 2 GB HD, 128 MB Grafikkarte, Windows 2000 / XP / Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: noch nicht geprüft
Das Spiel geizt nicht mit Blut- und Splattereffekten, zudem ist das Design der Zombies auf Horror getrimmt, **Killing Floor** gehört daher auf keinen Fall in die Hände eines Nicht-Erwachsenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Steam-Verkaufsversion. Abstürze traten keine auf. Wir empfehlen jedoch aufgrund unserer Tests nicht, mit weniger als fünf Leuten anzutreten, da die unteren Schwierigkeitsgrade zu leicht geraten sind.

PRO UND CONTRA

- + Motivierendes Klassensystem und enorme Waffenvielfalt
- + Düstere Endzeitstimmung dank toller Lichteffekte
- + Das Zuschweißen von Türen ist ein gelungenes Feature.
- − Anspruchslose KI
- − Nur ein Spielmodus
- − Unausgegorene Schwierigkeitsgrade – die unteren beiden selbst zu zweit zu einfach, die oberen beiden erst ab fünf Leuten machbar.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 73

Von: Thorsten Küchler

Vom Konsolen-Megahit zum PC-Abräumer? Wir lassen unsere grauen Zellen für Sie rauchen!



ANTI-CRYSIS | Schöner als auf diesem Bild ist das Spiel zu keinem Zeitpunkt – der Sound ist noch fieser.



FÜR KASSENPATIENTEN | Der namensgebende Doktor Kawashima taucht bloß als plapperndes Standbild auf.

EIN WITZ | Die Erklärungen der einzelnen Aufgaben sind oft viel zu verwirrend und somit unbrauchbar.

Gehirn-Joggen mit Dr. Kawashima

Nintendo hat mit der **Dr. Kawashima**-Serie einen echten Megaseller gelandet: Alleine in Deutschland wurden über 2,2 Millionen Exemplare des IQ-Trainings verkauft. Kein Wunder also, dass sich einige clevere Kerlchen bei Namco Bandai dachten, eine PC-Umsetzung des DS-Knallers könnte ebenso einschlagen. Sie erkennen es bereits am verwendeten Konjunktiv: Wir glauben nicht an einen Verkaufsschlager! Denn die Büroknecht-Variante ignoriert konsequent alle Stärken des Originals.

Die größte Besonderheit des Nintendo DS ist sein Touchscreen respektive die zugehörige Kontrolle mittels Plastikstift. Ebendiese intuitive Art der Steuerung funktioniert bei der Handheld-Version von **Dr. Kawashima** prächtig. Schließlich muss der Spieler Zahlen und Buchstaben möglichst schnell eingeben oder antippen. PC-Besitzer werden nun mit einem Mix aus Tastatur- und Mausbefehlen konfrontiert, der an Ungenauigkeit kaum zu überbieten ist. Außerdem sind die Erklärungen einiger der über 30 Aufgaben derart dämlich formuliert, dass nicht einmal Einstein sofort auf die richtige Ausführung käme.
Hinzu kommt eine Präsentation, die direkt aus der 386er-Steinzeit zu stammen scheint: 640 x 480 Pixel mögen mathematisch immerhin 307.200 Stück sein. Hier hat diese Rechnung aber nur ein Ergebnis: Augenschmerz! Apropos Schmerz: „Jesus, Maria und Josef – was sind das für Soundeffekte“, jammerte Kollege Schütz in seinem Test zu **Gobliiins 4**. Und ich behaupte: **Gehirn-Joggen** ist mit seiner billigen Synthesizer-Musik und den quälenden Piepgeräuschen ein noch größerer Trommelfell-Killer. Aber vielleicht ist das Spiel auch nur ein einziger, großer IQ-Test: Wer es kauft, ist als doof enttarnt! ❑

MEINE MEINUNG |

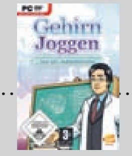
Thorsten Küchler



„Ein Handheld-Hit wird zum Computer-Witz – traurig!“

Ich gebe es zu, liebe Leser: Der Nintendo DS ist aus meinem Alltag nicht mehr wegzudenken! Und die geniale Gehirn-Knobelei des japanischen Doktors hat mich auf der mobilen Daddelkiste wochenlang gefesselt. Von der PC-Umsetzung kann ich das wahrlich nicht behaupten: Trocken präsentiert, hakelig zu steuern, furchtbar erklärt – so machen selbst die cleversten Aufgaben nur wenig Spaß. Selten wurde bei einem Produkt klarer, wofür es hergestellt wurde: nämlich um den schnellen Euro zu machen! Solch eine Geschäftspolitik unterstützen wir nicht – und Sie sollten das Gleiche tun!

GEHIRN-JOGGEN MIT DR. KAWASHIMA



Ca. € 20,-
28. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Denkspiel
Entwickler: Namco Bandai
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Nicht bekannt, das Spiel läuft auch ohne Installation!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fast so spektakulär wie Excel und Word – und das alles in topmoderner VGA-Auflösung (640 x 480).
Sound: Schlimme Synthi-Klassik und krächzende Geräusche – eine Qual.
Steuerung: Mit Tastatur und Maus ziemlich hakelig – kein Vergleich zum DS-Touchscreen-Original.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

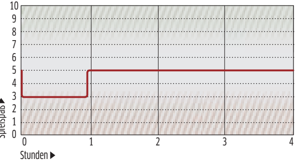
Minimum: Pentium III oder Athlon mit 1 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, Radeon 9000 oder Geforce 4200.
Empfehlenswert: Die oben angegebene Mindestkonfiguration reicht aus.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung.
Bis auf die fast schon kriminelle Soundkulisse gibt es an diesem Spiel nichts, was Jugendliche verstören oder gar schädigen könnte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Das Spiel stürzte während unseres Tests niemals ab und zeigte auch sonst keinerlei technische Ungereimtheiten. Sehr löblich: Selbst uralte Hardware kommt mit dem Titel klar. Noch nicht einmal eine Installation ist zum Spielen nötig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Mal was anderes: ein Spiel, das die grauen Zellen trainiert
- ➕ Über 30 abwechslungsreiche, meist recht clevere Minispielchen
- ➕ Netter IQ-Vergleich über eine entsprechende Online-Rangliste
- ➖ Audiovisuell ein Schlag ins Gesicht! Allein für die Musik in der Dauerschleife gehört der zuständige Entwickler ins Gefängnis.
- ➖ Einige Aufgaben werden so ungeschickt erklärt, dass man sie nur durch stupides Ausprobieren lösen kann – Casual sieht anders aus!
- ➖ Die elegante Benutzerführung des Nintendo-DS-Originals wurde durch eine überaus störrische Kombination aus Mausklicks und Tastatureingaben ersetzt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 45



AUF HEFT-DVD*



WAS NICHTS KOSTET, KANN TROTZDEM VIEL WERT SEIN! KOSTENLOSE ONLINE-GAMES ERLEBEN DERZEIT EINEN BOOM. AUF UNSERER DVD-AUSGABE GIBT'S VIER TOPSPIELE ZUM NULLTARIF!

Kaum eine andere Sparte der Games-Branche verzeichnet derzeit höhere Zuwachsraten als Online-Spiele. Dabei unterscheidet man Games, die komplett im Browser laufen, und solche, für die man eine Client-Software herunterladen und installieren muss. Gemeinsam haben all diese Spiele, dass sie gratis sind! Trotzdem verdienen die Hersteller damit auch Geld, schließlich muss sich die Investition irgendwie auszahlen (siehe Kasten „Erfolgsmodell Gratis-Games" rechts).

TOP-GRATIS-GAMES AUF HEFT-DVD!

Vier ausgewählte Gratis-Games liegen auf DVD dieser Ausgabe bei. Darunter befinden sich clientbasierte Spiele wie *4Story* und *Last Chaos*: Hier müssen Sie lediglich die Client-Software von der Disc installieren. Darüber starten Sie dann das Online-Game und werden sofort mit einem Server verbunden, auf dem tausende weitere Spieler zu finden sind. Ebenfalls auf der Disc liegt *Pirate Galaxy*. Das Weltraum-Abenteuer kann wahlweise über einen Client (auf Heft-DVD) oder direkt mittels Link per Internet-Browser gespielt werden. Als viertes Top-Gratisspiel präsentieren wir *Ikariam*. Hier genügt es, den Link im DVD-Menü anzuklicken, um den Strategietitel spielen zu können. Wir wünschen viel Spaß! **(az)**

> „Vier ausgewählte Gratis-Games haben wir auf unsere exklusive Heft-DVD gepackt"

Toll: das Online-Rollenspiel 4Story von GameForge. Der Client befindet sich auf der Heft-DVD!



In Pirate Galaxy von Gamigo führen Sie Krieg mit einer bösen Alien-Rasse.

Erfolgsmodell Gratis-Games

Das Wichtigste vorweg: Gratis-Games sind dauerhaft kostenlos! Die Hersteller bieten allerdings „Abkürzungen" gegen Geld an. Beispielsweise lassen sich Energievorräte kaufen, die ansonsten durch zeitintensives Sammeln angehäuft werden müssten. Ähnlich ist es beim Kauf von Gegenständen. Gegen Bares gibt's Nützliches ohne Wartezeit, man kann sich die Sachen aber auch erarbeiten – dann bleibt's gratis. Es gibt zudem exklusive Dinge wie goldene Rüstungen oder bestimmte Klamotten-Designs zu kaufen. Einige Hersteller bieten auch werbefreie Premium-Zugänge an. Bezahlmöglichkeiten gibt es einige: Überweisung, Kreditkarte oder Bezahldienste wie PayPal werden genutzt.

***Ausschließlich in der DVD-Ausgabe der PC Games 08/09 enthalten.**



Als mächtige Krieger der katzenhaften Feline legen wir uns auch gerne mit schwer gepanzerten Monstern und Gegnern an.

4STORY

info:

Genre
Online-Rollenspiel

Preis (System)
Kostenlos (PC)

Spieler
Tausende

Vergleichbar mit
World of Warcraft

Studio
Zemi Interactive

Anbieter
Gameforge

Sprache / USK
Deutsch / ab 12

Webseite
www.4story.de

Online
Seit Juli 2008

„KÄMPFE IN EINEM EWIGEN KRIEG UND NIMM DEINEN PLATZ IN DER GESCHICHTE EIN!“

Auf dem Kontinent Iberia herrscht seit Tausenden von Jahren Krieg zwischen den Königreichen Valorian und Derion. *4Story* wirft den Spieler als Fantasy-Helden mitten in diesen uralten Konflikt!

DIE QUAL DER WAHL

Vor Beginn des kostenlosen Online-Rollenspiels müssen wir erst einen Charakter erstellen. Dabei wählen wir zunächst zwischen den verfeindeten Königreichen. Die Bewohner von Valorian sind für ihren starken Schwertarm bekannt, die Derioner für ihre Magiekenntnisse. In beiden Reichen sind drei Rassen beheimatet: Menschen, katzenhafte Feline und niedliche Feen. Allen Rassen stehen die Klassen Krieger, Magier, Schattenläufer, Bogenschütze, Priester oder Nekromant zur Auswahl.

Nachdem man sich für seine Herkunft, seine Rasse und seine Klasse entschieden hat, gelangt man in ein Trainingslager, in dem man die grundsätzlichen Spielelemente wie Bewegung, Kampf und die Interaktion mit anderen Spielfiguren und der Welt lernt.

Als Gruppe kann man Aufgaben am einfachsten erledigen, da sich die unterschiedlichen Klassen gegenseitig ergänzen.

4Story gibt dabei viele Informationen an den Spieler weiter: Neben dem üblichen Chatfenster, in dem man die Gespräche von anderen Spielfiguren in der Nähe mitbekommt, gibt es ein Infofenster. In diesem werden Kampfdaten wie Schaden, erhaltene Erfahrung durch Siege, gelöste Aufgaben und gefundene Schätze angezeigt.

PROBLEMLÖSUNGSHELFER

Gesteuert wird *4Story* mit Maus und Tastatur. Die verschiedenen Fähigkeiten des eigenen Charakters wählt man über die Aktionsleiste aus, indem man auf die Symbole klickt oder sie über die Tastatur anwählt.

„Die Jagd nach neuen Gegenständen motiviert ungemein!"

Im Spielverlauf bekommen wir immer wieder Aufträge. Zum Beispiel müssen wir fünf Wildschweine zur Strecke bringen und das Fleisch einsammeln oder Botengänge absolvieren. Dadurch verbessern wir stetig unseren Charakter: Durch das Erschlagen von Monstern und Sammeln von Gegenständen bekommen wir bessere Ausrüstung sowie Erfahrungspunkte. Mit der Zeit steigen wir Stufe für Stufe auf und werden mit neuen Fähigkeiten belohnt. Zum Beispiel lernt der Priester, sich und andere Spieler zu heilen.

Die Jagd nach neuen Gegenständen und die Möglichkeit, seine Spielfigur ständig zu verbessern, motivieren ungemein! Besonders reizvoll wird *4Story*, wenn man sich mit anderen Spielern zu einer Gruppe zusammenschließt, um schwierigere Aufgaben zu lösen oder einfach nur, um etwas gemeinsam zu unternehmen. Dank vieler zusammenhängender Aufträge, die einen durch die ganze Welt leiten, wird die Entdeckerlust stetig neu geschürt.

BRUDERZWIST

Die Spieler der beiden Königreiche treten in bestimmten Zonen gegeneinander an, um diese Gebiete für ihr Reich zu erobern. Die darauf platzierten Burgen lassen sich nicht alleine einnehmen, sondern nur von Gilden, also Zusammenschlüssen von Spielern, die oft gemeinsam Aufgaben lösen. Haben wir ein Gebiet für unser Königreich erobert, werden neue Auftraggeber und Gegenstände für die siegreichen Spieler freigeschaltet. So freuen wir uns beispielsweise über eine bessere Rüstung und neue Waffen. *4Story* verzichtet auf ein klassisches Handwerkssystem. Stattdessen lassen sich Gegenstände bei bestimmten Händlern aufwerten oder herstellen. Der Verbesserungsversuch kann aber auch fehlschlagen und den Gegenstand zerstören. *4Story* bietet dank der vielen Aufträge und der hübschen Grafik einen sehr guten und unverbindlichen Einstieg in die Welt der Online-Rollenspiele.



Die Grafik von 4Story ist farbenfroh und effektreich. Trotz der sehenswerten Optik läuft 4Story auch auf älteren Rechnern einwandfrei.



info:

Genre
Action

Preis (System)
Kostenlos (PC)

Spieler
Tausende

Vergleichbar mit
Jumpgate Evolution

Studio
Splitscreen Studios

Anbieter
Gamigo

Sprache/USK
Deutsch/ab 12

Webseite
http://pirate-galaxy.gamigo.de

Online
Seit April 2009

Spiel auf DVD

PIRATE GALAXY

Die zahlreichen Planeten sind abwechslungsreich gestaltet.

Praktisch überall kämpft man gegen fiese Mantis-Aliens. Da sind spannende Schlachten vorprogrammiert!

In den Weiten des Weltalls trifft man andere Spieler und reist zu fernen Welten.

RETTEN SIE ZUSAMMEN MIT TAUSENDEN ANDEREN SPIELERN DIE GALAXIE IM KAMPF GEGEN FIESE ALIENS!

In den Raumschiff-Hangars kann man das eigene Schiff mit gefundener Ausrüstung aufwerten und umlackieren.

In *Pirate Galaxy* spielen Sie einen Raumschiffpiloten in der fernen Zukunft und in einem fremden Sternensystem. Als Pirat oder Rebell kämpft man mit Tausenden von anderen Spielern gemeinsam gegen die außerirdische Rasse der Mantis, die die Galaxie beherrscht.

LUSTIG IST DAS PIRATENLEBEN

Sie beginnen auf einem entlegenen Planeten, auf dem die Aliens nur schwach vertreten sind. Nach und nach erledigen Sie einzelne Aufträge, steigen im Rang auf, sammeln und kaufen bessere Waffen, Antriebe und sogar neue Schiffe. Neben den einzelnen Missionen, für die man Kristalle und Erfahrungspunkte erhält, gibt es eine durchgängige Haupthandlung. Diese führt Sie von einem Planeten zum nächsten. Während Sie auf den einzelnen Planeten gegen Feinde kämpfen und Ressourcen sammeln, können Sie sich im Orbit mit anderen Spielern treffen und in den Raumschiffhangars Ihre Schiffe individualisieren und verbessern. Der Einsatz der unterschiedlichen Schiffsysteme wie Waffen, Nachbrenner und Reparaturrobotern kostet Energie. Diese liegt in Energiekugeln auf den Planetenoberflächen und kann eingesammelt werden. Alternativ kann man Energie auch gegen echtes Geld kaufen, um sich die Zeit zum Einsammeln zu sparen. Das riesige Spieluniversum wird in erstaunlich guter 3D-Grafik dargestellt.

ALLZEIT BEREIT

Pirate Galaxy muss man nicht auf dem PC installieren. Es reicht, das kostenlose Onlinespiel auf der Homepage von *Pirate Galaxy* zu starten, ohne Dateien auf dem Rechner zu installieren. Somit kann man das spaßige Science-Fiction-Spiel an jedem PC spielen, der über einen Internetzugang verfügt. Ganz bequem geht die Installation von *Pirate Galaxy* mit der Heft-DVD!

> „Pirate Galaxys 3D-Grafik ist erstaunlich gut gelungen“


Erforschen Sie unterschiedliche Abschnitte der Fantasy-Welt. Dazu gehören auch belebte Dörfer wie dieses hier.





info:

Genre
Rollenspiel
Preis (System)
kostenlos (PC)
Spieler
derzeit 500.000
Vergleichbar mit
World of Warcraft
Studio
Barunson Games
Anbieter
Gamigo
Sprache / USK
Deutsch / ab 12
Webseite
www.lastchaos.de
Online
Seit Januar 2008


Achten Sie darauf, Ihren Charakter zu trainieren, bevor Sie sich mächtigen Gegnern stellen.


Natürlich können Sie sich auch zu Heldengrüppchen zusammenschließen, um bestimmte Quests zu erledigen.

LAST CHAOS

ERFORSCHEN SIE DEN KRIEGSGEBEUTELTEN KONTINENT IRIS IM ACTIONREICHEN ROLLENSPIEL LAST CHAOS!

Wer ein vollwertiges MMORPG sucht, greift meistens zu Dauerbrenner *World of Warcraft* von Activsion Blizzard. Doch nun gibt es mit *Last Chaos* eine hochkarätige Alternative. Das beliebte Online-Rollenspiel ist nicht nur kostenlos, es bietet auch hochwertigen Fantasy-Spielspaß!

NICHT OHNE MEINEN DRACHEN

Nach der unkomplizierten Anmeldung erstellen Sie Ihr Alter Ego. Dabei stehen sechs Charakterklassen zur Auswahl bereit, die sich alle unterschiedlich spielen: Titan, Ritter, Heiler, Magier, Schurke oder Beschwörer. Natürlich können Sie auch das Erscheinungsbild Ihrer Spielfigur bestimmen. Für tierische Begleiter ist ebenfalls gesorgt: Mit Pferd oder gar einem majestätischen Drachen erkunden Sie die umfangreiche Welt Iris und suchen nach Quests, sprich Aufgaben für Ihren Helden. Dazu gehört es beispielsweise, Medizin für eine kranke Dorfbewohnerin zu sammeln, einen Brief zu übermitteln oder Monster zu bekämpfen. Haben Sie genug Erfahrung durch solche Dienstleistungen erlangt, steigt Ihr Charakter im Level auf. Das heißt, Sie können die

> „Erkunden Sie mit einem majestätischen Drachen die Welt!“

Fähigkeiten Ihres Protagonisten verfeinern und spezialisieren. Ihr Titan soll noch mehr Schaden bei Ihren Feinden anrichten? Verpassen Sie seinen Stärkewerten einfach einen ordentlichen Schub! Geld verdienen Sie, indem Sie Items sammeln und verkaufen. Um auch schwierige Quests zu erledigen, schließen Sie sich mit anderen Bewohnern der Fantasy-Welt zusammen, per Chat tauschen Sie sich über Strategien aus. Ihrem Online-Abenteuer steht nichts mehr im Wege: Auf nach Iris!


Bevor Sie einen Drachen aufziehen können, müssen Sie erst einmal ein Ei der seltenen Echsen finden!



Genre
Strategie

Preis (System)
Kostenlos (PC)

Spieler
Mehr als 2 Millionen weltweit

Vergleichbar mit
Die Siedler

Studio
Gameforge

Anbieter
Gameforge

Sprache / USK
Deutsch / ab 0

Webseite
www.ikariam.de

Online
Seit Februar 2008

Auf DVD





Auf der Insel haben verschiedene Städte Platz. Außerdem gibt's auf jedem Eiland ein abbaubares Luxusgut.

DAS BROWSERGAME IKARIAM IST EXTREM BELIEBT: DEUTSCHLANDWEIT BESIEDELN SCHON ÜBER 100.000 SPIELER DAS ONLINE-STRATEGIESPIEL.

Rom ist nicht an einem Tag erbaut worden – nein, es blickt inzwischen auf eine Geschichte von zirka 2.700 Jahren zurück. Keine Sorge, so viel Zeit müssen Sie in dem Strategiespiel *Ikariam* nicht vor dem Rechner verbringen, um eine florierende antike Stadt zu erschaffen. Nach dem Einloggen siedeln Sie bereits los! *Ikariam* erfreut sich seit Februar 2008 stetig wachsender Beliebtheit und wurde unter anderem für den BÄM!-Award 2009 nominiert. Anfangs ist das einzige Gebäude Ihrer idyllischen Siedlung am Meer das Rathaus; die Bürger ent-



Die Bewohner Ihrer Siedlung sind zufrieden, wenn Sie ihnen eine gemütliche Taverne und ein Museum bieten.



Der Einstieg ist einfach und Sie finden sich schnell im Spiel zurecht.



Je höher Ihre Zivilisation entwickelt ist, desto hübscher Ihre Siedlung.



In der Weltkartenübersicht sehen Sie Nachbarinseln, Städte und Ressourcen.

spannen am Strand. Damit Ihre kleine Stadt zur Mega-Metropole heranwächst, kurbeln Sie zuerst die Wirtschaft an. Das heißt: Sie schicken Ihre faulen Dorfbewohner zur Arbeit! Auf jeder Insel befindet sich ein Sägewerk, in dem die Tagediebe richtig schuften. Ein Arbeiter sägt pro Stunde eine Ladung Bretter. Das Holz brauchen Sie dringend, um Gebäude zu errichten oder diese weiter auszubauen.

GOLDJUNGE

Sie sollten darauf achten, nicht alle Bürger in Ihr Arbeitsprogramm einzuspannen. In *Ikariam* zahlen nur unbeschäftigte Einwohner Steuern. Die je drei Goldstücke pro Stunde sind sehr wichtig für das Wohlergehen Ihrer Stadt! Haben Sie also die ersten Bretter im Sägewerk bearbeitet, können Sie mit den erwirtschafteten Rohstoffen eine Akademie errichten. Dort erforschen Ihre Wissenschaftler wichtige Techniken, die Ihren Siedlern das Leben noch mehr erleichtern. Der Unterhalt der Labore kostet allerdings sechs Goldstücke in der Stunde – also achten Sie darauf, dass nicht zu viele Wissenschaftler in der Akademie Gelder verschlingen, die Sie doch zum Ausbau Ihrer Siedlung benötigen. Hat Ihr Dorf eine gewisse Größe erreicht, verlangen die Bewohner nach Luxus und Unterhaltung. Eine Taverne

> „Schicken Sie Ihre faulen Dorfbewohner zur Arbeit ins Sägewerk!“

versüßt den Arbeitern mit Wein das Leben, und Kulturbegeisterte besichtigen in Ihrem Museum exotische Ausstellungsstücke.

AUF INS GEFECHT

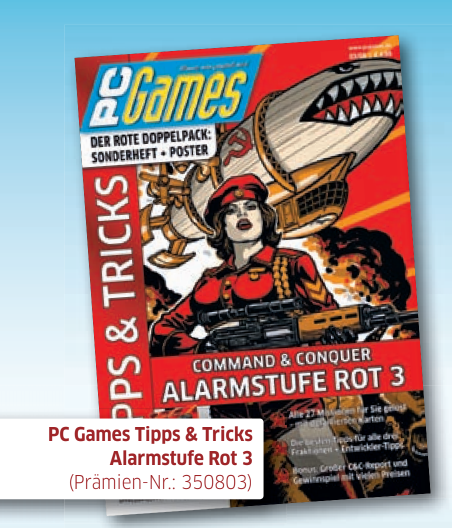
Doch Sie können Ihre Siedlung auch auf eine weniger friedliche Art an die Macht bringen: Haben Sie eine Kaserne gebaut, bilden Sie dort Krieger aus, die Nachbardörfer überfallen. Haben Sie deren Stadtmauer überwunden, plündern Sie mithilfe Ihrer Schiffe die Warenlager. So erbeuten Sie viel mehr Rohstoffe, als Sie in dieser Zeit hätten erwirtschaften können! Doch jeder Angriff muss wohlüberlegt sein: Haben Sie ein Mitglied einer Allianz angegriffen, müssen Sie mit dem Vergeltungsangriff eines mächtiges Heeres von Verbündeten rechnen.

DER BEGINN EINER ÄRA

Kaum sind Sie in die *Ikariam*-Welt eingetaucht, entfaltet sich das große Spaßpotenzial der liebevoll designten, putzigen Welt. Dank der Hilfefunktion und der riesigen Community samt Forum sind Sie im Online-Game nie auf sich alleine gestellt. Sie können Nachrichten an andere Spieler senden, per Chat kommunizieren oder Allianzen beitreten. Die zahlreichen Spieloptionen sorgen dafür, dass Ihr virtuelles Städtchen Sie lange unterhält!

3x PC Games testen

+ SUPER PRÄMIE FÜR NUR € 11,-



PC Games Tipps & Tricks Alarmstufe Rot 3
(Prämien-Nr.: 350803)

oder



PC Games WoW Klassenbuch 02/09
(Prämien-Nr.: 720902)



oder

M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❒ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ■ **PC Games Tipps & Tricks – Alarmstufe Rot 3** (Prämien-Nr. 350803)
- ■ **PC Games WoW – Klassenbuch 02/09** (Prämien-Nr. 720902)
- ■ **M-Charger M.100 Schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- ■ **M-Charger M.100 Silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 31

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



CORE I7-950/I7-975 EE
INTEL: TEURE NEUE QUADCORE-CPUS



Intels Core i7-CPUs bieten derzeit die beste Spieleleistung. Mittlerweile sind zwei neue Modelle verfügbar: Der Core i7-975 Extreme Edition arbeitet mit 3,33 GHz und löst damit das bisherige Topmodell i7-965 EE (3,2 GHz) ab. Der i7-950 mit 3,06 GHz ersetzt hingegen den i7-940 (2,93 GHz). **Ansonsten gibt es** kaum Änderungen: Alle Core-i7-CPUs verfügen über acht MB L3-Cache und vier echte sowie vier virtuelle Kerne. Bei unseren Spieletests hat sich jedoch gezeigt, dass aktuelle Titel ohne die vier simulierten Kerne ein wenig schneller laufen – erfahrene Anwender schalten „SMT/Hyperthreading" daher im BIOS ab. Der i7-950 kostet rund 490 Euro, der i7-975 EE sogar 870 Euro. Für i7-CPUs brauchen Sie ein X58-Board und DDR3-Speicher.
Info: www.intel.de | Webcode: 27MG



PHENOM II X2 UND ATHLON II X2
AMD: GÜNSTIGE NEUE DUALCORE-CPUS

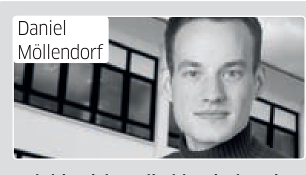


Bisher gab es AMDs Phenom-II-CPUs ausschließlich mit vier oder drei Kernen. Die beiden neuen Modelle Phenom II X2 550 Black Edition und Phenom II X2 545 verfügen allerdings über zwei CPU-Kerne. Sie arbeiten mit 3.100 beziehungsweise 3.000 MHz und verfügen wie die übrigen Phenom-II-CPUs über 512 KiByte L2- und 6 MiByte L3-Cache. Der X2 550 BE ist bereits für rund 90 Euro verfügbar, der X2 545 folgt.

Ebenfalls neu ist der Zweikerner Athlon II X2 250 für 80 Euro. Er arbeitet mit 3.000 MHz und 1 MB L2-Cache. L3-Cache gibt es nicht. In unserem Test erreicht der Athlon II X2 250 bei **Race Driver: Grid** 57 Fps, während es der Phenom II X2 550 BE auf 62 Fps schafft. Beide lassen sich gut übertakten (3,75 bis 3,8 GHz). Wer die beste Leistung bei kommenden Spielen will, sollte jedoch eine CPU mit vier Kernen kaufen.
Info: www.amd.de | Webcode: 27NJ

NFORCE 980A SLI
NVIDIA-CHIPSATZ FÜR AMD-CPUS

Der neue Chipsatz Nforce 980a SLI eignet sich für aktuelle Athlon- und Phenom-Prozessoren und ermöglicht – anders als Chipsätze von AMD – SLI mit bis zu drei Nvidia-Grafikkarten. Allerdings handelt es sich lediglich um eine Neuauflage des 780a SLI – beide Chips sind identisch. Die erste Platine mit Nforce 980 SLI ist das M4N82 Deluxe von Asus. Es kostet derzeit rund 140 Euro.
Info: www.nvidia.de

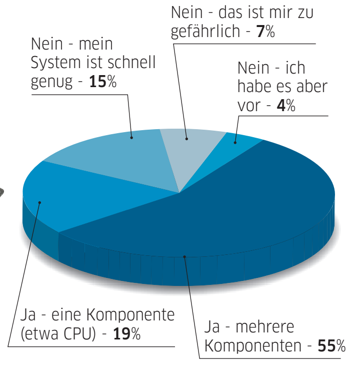


„Ich bin sicher, die klassische Diskette hat noch ein langes Leben"

Jedoch nicht als laut klappernder Datenträger, sondern als lieb gewonnenes Symbol. Denn: Worauf klicken Sie, wenn Sie speichern wollen? Richtig – das typische Speichersymbol zeigt die gute alte 3,5-Zoll-Diskette. Dieses Icon kommt bei vielen Spielen, allen Office-Programmen und sogar dem Layout-Programm, das ich gerade benutze, zum Einsatz. Dabei passt das Dokument natürlich gar nicht auf den 1,4-MB-Zwerg. Noch skurriler: Manche Webseiten nutzen die Diskette als Icon für Downloads. Möchten Sie den Windows-7-Client wirklich auf mehrere Disketten herunterladen? Doch mir ist die hohe Lebenserwartung der Diskette recht, solange ich sie nicht mehr als laut klappernden Datenträger-Winzling ertragen muss.

UMFRAGE

Übertakten Sie Ihren Spiele-PC?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 311]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

VISTA SP2 IM SPIELE-CHECK
Mittlerweile ist das zweite Service Pack für Windows Vista verfügbar. Laut Microsoft sorgt es für mehr Sicherheit, eine höhere Kompatibilität, weniger Abstürze und bessere Blu-ray-Unterstützung. Die Kollegen der PC Games Hardware haben zudem den Unterschied bei Spielen ermittelt. Tatsächlich laufen **Race Driver: Grid** und **Fallout 3** geringfügig schneller als mit Service Pack 1. Bei **Far Cry 2** sind es mit SP2 jedoch 0,5 Fps weniger. Die Unterschiede liegen damit fast im Bereich der Messungenauigkeit. Spieler sollten das SP2 daher für mehr Sicherheit installieren.
Info: www.microsoft.de

CPU-KÜHLER NORDWAND
Der neue Prozessorkühler Nordwand von EKL für rund 50 Euro soll mit fünf Heatpipes und 120-Millimeter-Lüfter für niedrige Temperaturen sorgen. EKL entzückte bereits mit den einfallsreichen Kühlernamen Brocken und Groß Clock'ner.
Info: www.alpenfoehn.de

PCGH: HIGH-END-PC FÜR SPIELER
Mit dem PCGH-Enthusiast-PC können Sie aktuelle und kommende Spiele mit höchsten Details spielen. Bei dem Komplettrechner haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware erneut mit dem Online-Shop www.alternate.de zusammengearbeitet, um ein optimales Preis-Leistungs-Verhältnis zu bieten. Daher verfügt der Enthusiast-PC über Intels Core i7-920 sowie die Geforce GTX 285 und sechs GiByte RAM (drei Module). Zudem kommen das Asus-Mainboard P6T Deluxe V2 und eine 1-Terabyte-Festplatte zum Einsatz. Der PC kostet ohne Betriebssystem 1.379 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/pcaction-pc



NACHSCHUB | Mit zwei neuen Varianten des Core i7 erweitert Intel seine Produktpalette und buhlt um die Gunst der Spieler.

Neue Prozessoren

Von: Marc Sauter

AMD stellt den Athlon X2 7850 BE vor, Intel präsentiert den Core 2 Quad Q8400 sowie zwei neue Core-i7-Modelle. Wir bitten alle vier auf den Prüfstand.

Seit AMD Anfang Januar den Phenom II vorgestellt hat und diesen mittlerweile auch für Sockel AM3 samt DDR3-Speicher anbietet, hat sich einiges getan. Die Core-2-Modelle von Intel erhielten einen ernsthaften Konkurrenten, denn gerade hinsichtlich des Preis-Leistungs-Verhältnisses trumpft der Phenom II auf, allen voran die X3-Modelle. An dieser Situation wird sich vorerst auch nichts ändern, denn bis Intels Core-i5-Prozessoren die Mittel- und Oberklasse aufmischen, dauert es wohl noch einige Wochen bis Monate. Diese Zeit nutzen AMD und Intel, um die eigene Modellpalette abzurunden, indem sie bestimmte Prozessor-Reihen logisch erweitern. Neben den vier Prozessoren, die in diesem Artikel vertreten sind, hat AMD zudem den Phenom II X4 945 BE in den Handel geschickt. Dieser entspricht dem X4 940 BE, passt aber in den Sockel AM3 und profitiert daher von dem Geschwindigkeitszuwachs durch DDR3-Speicher.

NEU UND DOCH ALTBEKANNT

AMDs Athlon X2 7850 BE ist die Weiterentwicklung des Athlon X2 7750 BE: Auch wenn das „Athlon" im Namen einen K8-Kern impliziert, basieren beide auf einem TLB-Bug-befreiten Phenom der ersten Generation im B3-Stepping. Die Athlon X2, Codename „Kuma", besitzt aber nur zwei Rechenherzen – daher X2. Taktet der Athlon X2 7750 BE noch mit zweimal 2,7 GHz, legt der Athlon X2 7850 BE magere 100 MHz obendrauf. Möglich wird dies durch die Erhöhung des Multiplikators um eine Stufe. Wie bei allen Black Editions (BE) ist dieser offen, kann also theoretisch beliebig weit nach oben geschraubt werden.

Ebenfalls kein Unbekannter ist der Core 2 Quad Q8400. Der Vierkerner basiert wie alle Yorkfield-Prozessoren auf zwei Wolfdale-Kernen, kann aber im Gegensatz zu den 9000ern auf nur 4 MB L2-Zwischenspeicher (Cache) zurückgreifen. Der Frontside-Bus taktet mit 333 MHz, zusammen mit dem 8er-Multiplikator ergeben sich 2,67 GHz. Laut CPU-Z ist unser Testmuster ein R0-Stepping; da ein solches in der Praxis nicht existiert, gehen wir von einem E0-Stepping aus.

Die beiden neben dem i7-920 im Test vertretenen Core-i7-Modelle i7-950 und i7-975 XE werden seit Ende Mai bei verschiedenen Online-Händlern angeboten.

Der 3,06 GHz flotte i7-950, der Gerüchten zufolge an die Stelle des Core i7-940 treten soll, kostet laut unseres Online-Preisvergleichs unter www.pcgames.de/m,preisvergleich rund 500 Eruo (Stand: 4. Juni 2009). Der Core i7-975 XE dagegen ist nicht nur eine Extreme Editon, sondern mit 3,33 GHz auch der schnellste Prozessor überhaupt – was sich Intel wie üblich teuer bezahlen lässt: Der Core i7-975 XE kostet aktuell 930 Euro und ist damit für die meisten Käufer uninteressant. Der Core i7-950 und der Core i7-975 XE werden im aktuellen D0-Stepping gefertigt, welches angeblich etwas flotter ist als das C0-Pendant.

TESTSYSTEM

Um herauszufinden, wie gut sich die Neulinge im Vergleich zur Konkurrenz schlagen, kombinieren wir alle Phenom-, Athlon- und Core-2-CPUs mit insgesamt 4.096 MB DDR2-1066-Arbeitsspeicher, den Core i7 stellten wir 6.144 MB DDR3-1066-Speicher zur Seite. Der Athlon X2 7850 BE fand in einem mit aktuellem BIOS ausgerüsteten MSI 790FX-GD70 seine Heimat, der Q8400 in einem Gigabyte GA-X38-DS5. Da uns zum Testzeitpunkt kein Core i7-950 zur Verfügung stand, simulierten wir diesen mithilfe des Core i7-975 XE – daher bieten wir auch nur zu diesem Übertaktungsresultate an. Die Extreme Edition scheuchten wir zusammen mit einem MSI Eclipse SLI durch die Benchmarks, übertaktet wurde mit einem Asus Rampage II Extreme. Als Grafikkarte nutzten wir je nach Benchmark eine Geforce GTX 280 oder eine Radeon HD 4870 mit 1 GB Videospeicher. Ein Windows Vista x64 mit Service Pack 1 und allen Updates diente als Betriebssystem.

BENCHMARK-AUSWAHL

Unser Test-Parcours umfasst mehrere Spiele-Benchmarks, darunter die älteren Shooter **Call of Duty 4: Modern Warfare** und **Crysis**, das Rennspiel **Race Driver: Grid** und den Strategietitel **World in Conflict**. Um eine Limitierung durch die Grafikkarte auszuschließen, testen wir nur mit 1.280 x 1.024 Pixeln ohne MSAA oder AF und mit einer Geforce GTX 280. Zu den vier genannten Spielen gesellen sich noch **Far Cry 2** und das Rollenspiel **Fallout 3**. Diese Titel nehmen wir nicht nur mit 1.280 x 1.024 Pixeln ohne MSAA oder AF unter die Lupe, sondern testen sie zusätzlich mit praxisnahen 1.680 x 1.050 Pixeln samt vierfacher Multisampling-Kantenglättung und einem 16:1 anisotropen Filter. Die weit verbreitete Radeon HD 4870 mit 1.024 MB sorgt hierbei für die Grafikausgabe.

Neben den genannten Spielen kommen die beiden CPU-Tests des 3D Mark Vantage zum Einsatz, zudem die Anwendungsbenchmarks 7-Zip (ein Packprogramm) und POV-Ray (ein 3D-Renderer). Abgerundet wird die Benchmark-Auswahl durch den Cinebench R10 in der 64-Bit-Version. Dieser basiert auf dem Programm Cinema 4D.

KERN 3 UND 4 DES ATHLON X2 FREISCHALTEN

Bereits bei den Phenom II X3 ist es schwer, eine Hauptplatine zu finden, mit welcher sich der vierte Kern freischalten lässt – passende Prozessoren sind noch seltener. Im Falle des Athlon X2 scheiterten wir mit zwei Modellen an der Freischaltung – trotz des Asrock AOD790GX/128 und des Biostar TA790GX3 A2+: Mit beiden Platinen ließ sich der vierte Kern zweier Phenom II X3 720 BE aktivieren.

ÜBERTAKTUNG

Der Athlon X2 7850 BE verfügt – wie für eine Black Edition üblich – über einen freien Multiplikator, welcher das Übertakten in der Theorie stark vereinfacht. Da der Athlon X2 7850 BE jedoch von Haus aus bereits mit 2,8 GHz taktet und auf der ersten Phenom-Architektur basiert (welche selten deutlich mehr als 3,0 GHz erreicht), hält sich der Vorteil des freien Multiplikators in Grenzen: Trotz Aktivierung des ACC-Features, welches bei Phenom-Prozessoren bessere Übertaktungsergebnisse ermöglichen kann, und einer zusätzlichen Spannungserhöhung auf 1,45 Volt gelang es uns nicht, den Athlon X2 7850 BE über die 3,0-GHz-Grenze zu treiben. Im Test erreichten wir stabile 2,95 GHz bei 1,40 Volt – ein (sehr) guter Kühler ist hier allerdings Pflicht.

Der Core 2 Quad Q8400 auf Yorkfield-Basis erzielte im offenen Testaufbau ein typisches, wenn auch etwas enttäuschendes Ergebnis: Mit der Standardspannung von sehr niedrigen 1,15 Volt erzielten wir knapp über 3,0 GHz, mit leicht angezogenen Spannungen und 1,25 Volt Kernspannung ließ sich der Intel-Prozessor dagegen zu 3,4 GHz überreden – gute Exemplare sollten erfahrungsgemäß jedoch mehr schaffen.

3DMark Vantage

Standard-einstellungen

- Die Core-i7-Modelle dominieren dank acht Kernen.
- Der C2Q Q8400 schlägt den C2Q Q6600 und den X4 9950 BE.
- Der Athlon X2 7850 BE ist etwas langsamer als der X2 6000+.

3D Mark Vantage CPU-Score (kein GPU-PhysX)

BESSER ► Punkte	Punkte	PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066)	20.406 (+343 %)	930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066)	18.935 (+311 %)	500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	16.459 (+257 %)	260,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066)	12.141 (+163 %)	290,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066)	11.117 (+141 %)	220,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066)	10.195 (+121 %)	160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066)	8.578 (+86 %)	140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	8.570 (+86 %)	160,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	6.494 (+41 %)	240,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	4.609 (Basis)	70,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066)	4.463 (-3,2 %)	65,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83

7-Zip v4.57

Standard-einstellungen

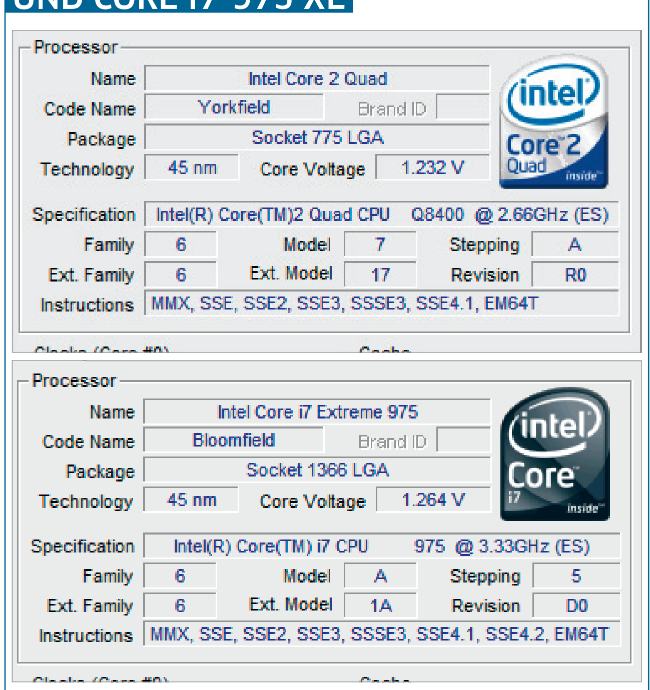
- Der Core i7-975 XE und der Core i7-950 liegen in Front.
- Der C2Q Q8400 ist etwas langsamer als der C2Q Q6600.
- Der Athlon X2 7850 BE schlägt den X2 6000+ knapp.

7-Zip v4.57 – Komprimierung

BESSER ◄ KB/s >	KB/s	PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066)	13.404 (+280 %)	930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066)	12.890 (+265 %)	500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	12.832 (+263 %)	260,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066)	8.503 (+141 %)	290,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066)	8.437 (+139 %)	220,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	6.639 (+88 %)	160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066)	6.586 (+87 %)	140,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066)	6.546 (+85 %)	160,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	5.396 (+53 %)	240,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066)	3.831 (+9 %)	65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	3.531 (Basis)	70,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83

CORE 2 QUAD Q8400 UND CORE I7-975 XE



Der Core 2 Quad Q8400 basiert auf zwei Wolfdale-Kernen, diesen Doppelpack nennt Intel Yorkfield. Der Core i7-975 XE dagegen ist ein nativer Quadcore.

Cinebench R10 64 Bit

Standard-einstellungen

- Der Cinebench skaliert mit dem Takt und der Kernanzahl.
- Die drei Core-i7-Prozessoren führen daher das Feld an.
- Der Q8400 kann sich vom Q6600 leicht absetzen.

Cinebench R10 64 Bit – x-CPU-Test

BESSER ▶ Punkte	0 – 5.000 – 10.000 – 15.000 – 20.000	PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066)	18.903 (+257 %)	930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066)	17.590 (+232 %)	500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	15.471 (+192 %)	260,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066)	13.419 (+153 %)	220,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066)	13.279 (+151 %)	290,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066)	11.120 (+110 %)	160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	10.227 (+93 %)	160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066)	9.682 (+82 %)	140,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	7.910 (+49 %)	240,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066)	5.926 (+12 %)	65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	5.297 (Basis)	70,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83

POV-Ray v3.7

Standard-einstellungen

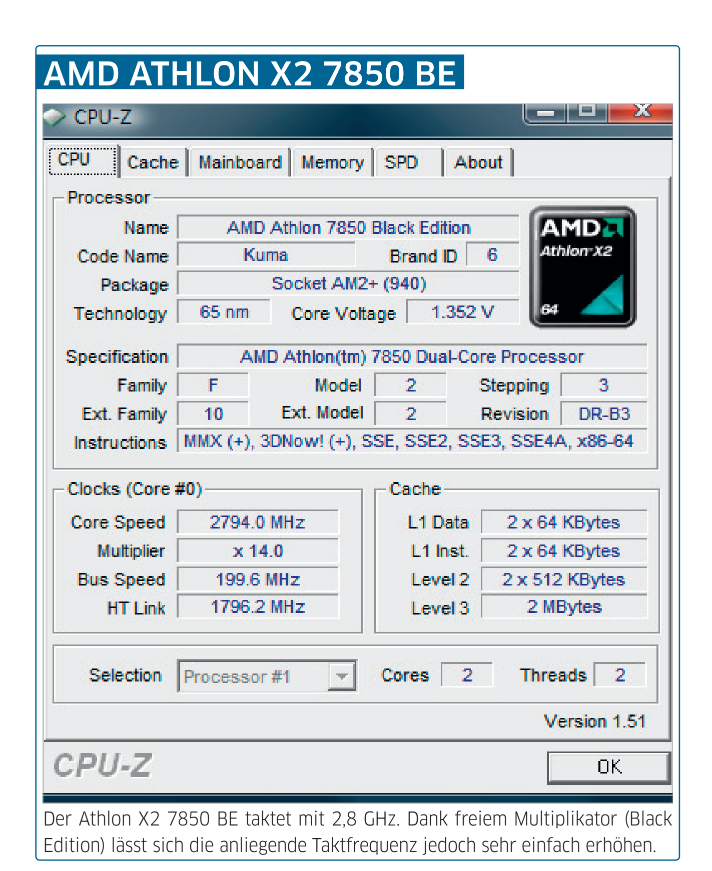
- Der Core i7-975 XE dominiert auch hier das Testfeld.
- Der C2Q Q8400 liegt vor dem C2Q Q6600 und dem X4 9950 BE.
- Der Athlon X2 7850 BE konkurriert mit dem X2 6000+.

POV-Ray v3.7 – „All CPUs"-Benchmark

BESSER ▶ Fps	0 – 1.000 – 2.000 – 3.000 – 4.000 – 5.000	PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066)	4.143 (+415 %)	930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066)	3.728 (+244 %)	500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066)	3.306 (+231 %)	260,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066)	2.473 (+148 %)	220,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066)	2.431 (+144 %)	290,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066)	2.176 (+118 %)	160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066)	1.904 (+91 %)	140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066)	1.736 (+74 %)	160,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066)	1.353 (+36 %)	240,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800)	997 (Basis)	70,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066)	941 (-6 %)	65,-

System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83

AMD ATHLON X2 7850 BE



Der Athlon X2 7850 BE taktet mit 2,8 GHz. Dank freiem Multiplikator (Black Edition) lässt sich die anliegende Taktfrequenz jedoch sehr einfach erhöhen.

Der Core i7-975 XE verfügt wie der Athlon X2 7850 BE über einen freien Multiplikator, der das Übertakten erleichert. Mit Standardspannung (1,2 Volt) erreichten wir mithilfe einer sehr guten Wasserkühlung Prime-95-stabile 3.850 MHz (29 x 133), bei 1,4 Volt sogar 4.350 MHz (29 x 150). Mit gewöhnlicher Luftkühlung liefen jedoch auch 3,5 GHz (20 x 175) bei 1,26 Volt problemlos.

SPIELE-BENCHMARKS

Far Cry 2 gilt als recht prozessorlastig, die Radeon HD 4870/1G bremst nichtsdestotrotz in 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA und 16:1 AF. Im Vergleich zum Athlon 64 X2 6000+ kann sich der Athlon X2 7850 BE nicht absetzen, dies gelingt erst dem Core 2 Quad Q6600. Der Q8400 wiederum liegt zumindest in 1.280 x 1.024 einen Hauch vor dem Q6600. Deutlich schneller unterwegs sind die neuen Core-i7-Modelle: Der i7-950 ist ohne MSAA/AF rund 50 Prozent schneller als der Athlon X2 7850 BE, in 1.680 x 1.050 schrumpft der Vorsprung allerdings auf 8 Prozent.

In **Fallout 3** sieht es für den Athlon X2 7850 BE besser aus, der alternde X2 6000+ wird um knapp 10 Prozent geschlagen und der mit nur 2,6 GHz getaktete Phenom X4 9950 BE eingeholt. Dem Core 2 Quad Q8400 scheint das Rollenspiel zu liegen, er schiebt sich zwischen den Q6600 und den Q9650. In 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA und 16:1 ist er sogar fast so schnell wie der Phenom II X4 955 BE. Die Core-i7-Boliden finden sich am oberen Ende des Benchmarks wieder, die Unterschiede zu den restlichen CPUs sind gerade mit fordernderen Einstellungen in der Praxis nicht von Relevanz.

Kaum Differenzen zeigen sich in **Crysis**: Trotz nur 1.280 x 1.024 Pixeln und einer GTX 280 limitiert Letztere stark. Überraschenderweise reiht sich der Athlon X2 7850 BE hinter seinem Namensvetter ein, der Q8400 dagegen liegt erneut vor dem Q6600. Die Core-i7 führen das Testfeld an. In **Race Driver: Grid** stoßen die Core-i7 ans Limit der GTX 280, während der Q8400 deutlich schneller als der Q6600 ist. Der Athlon X2 7850 BE schiebt sich erneut vor den K8-X2.

In **Call of Duty 4: Modern Warfare** schneiden die Core-i7 äußerst schlecht ab: Der i7-920 rechnet nur 20 Prozent schneller als der Athlon X2 7850 BE, der Q8400 schlägt sogar die Extreme Edition. In **World in Conflict** dagegen trumpfen die Prozessoren mit Nehalem-Kern auf und dominieren klar das Testfeld. Sämtliche Spiele-Benchmarks finden Sie auf der vierten Seite dieses Artikels.

ANWENDUNGSTESTS

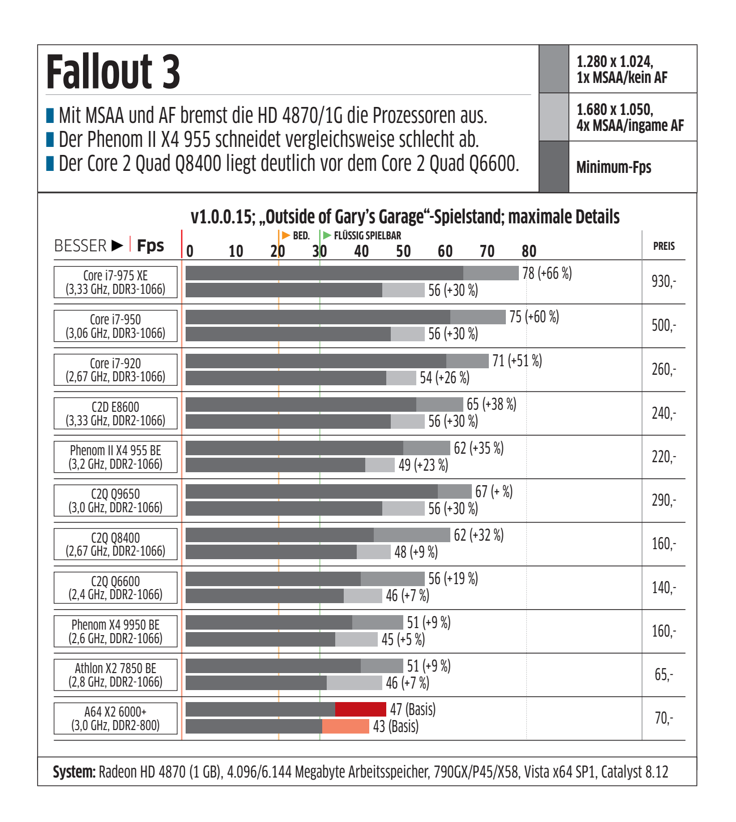
Da 7-Zip, POV-Ray, der 3D Mark Vantage und auch der Cinebench R10 die acht virtuellen Kerne der Core-i7 zu nutzen wissen, liegen diese deutlich in Front, die Extreme Edition erzielt jeweils die höchsten Werte, gefolgt vom i7-950. Dem Core 2 Quad Q8400 scheinen die Anwendungen eher zu liegen als Spiele, der Core 2 Quad Q6600 wird nahezu durchgehend geschlagen. Der Athlon X2 7850 BE muss sich mit seinen zwei Kernen mit einem Platz in den hinteren Reihen zufrieden geben, überrundet im Schnitt jedoch den X2 6000+.

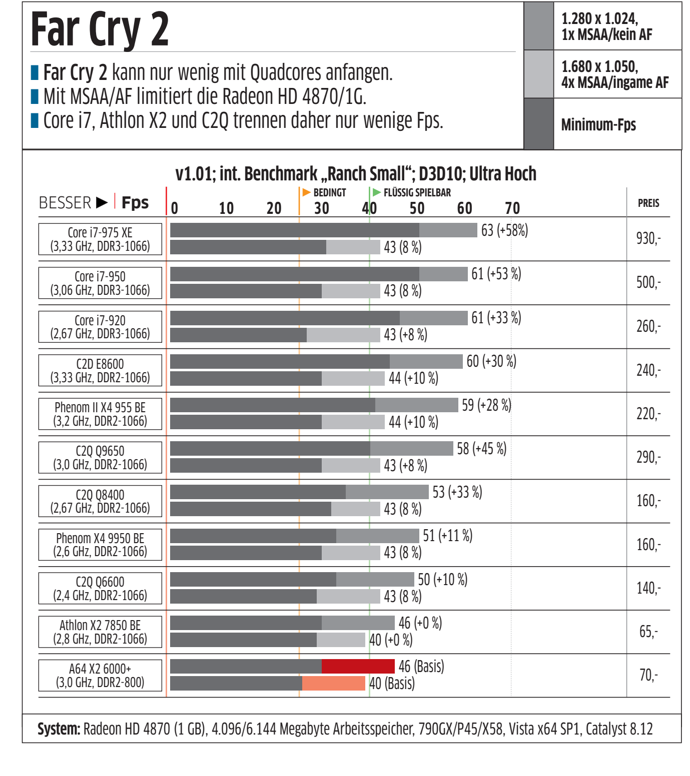
FAZIT

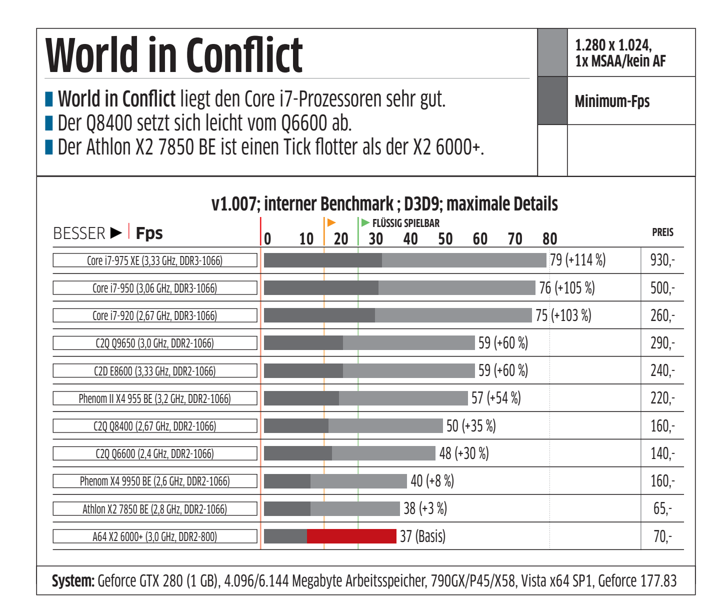
AMDs neuer Athlon X2 7850 BE ist zwar kaum schneller als sein Vorgänger X2 7750 BE und lässt sich auch nicht merklich übertakten, aber das Preis-Leistungs-Verhältnis des Zweikernprozessors sucht seinesgleichen. Mit 2,8 GHz ist die Phenom-Architektur zudem in der Lage, dem älteren X2 6000+ oder einem ähnlich flotten Pentium Dual-Core E5300 Paroli zu bieten oder diese zu überholen.

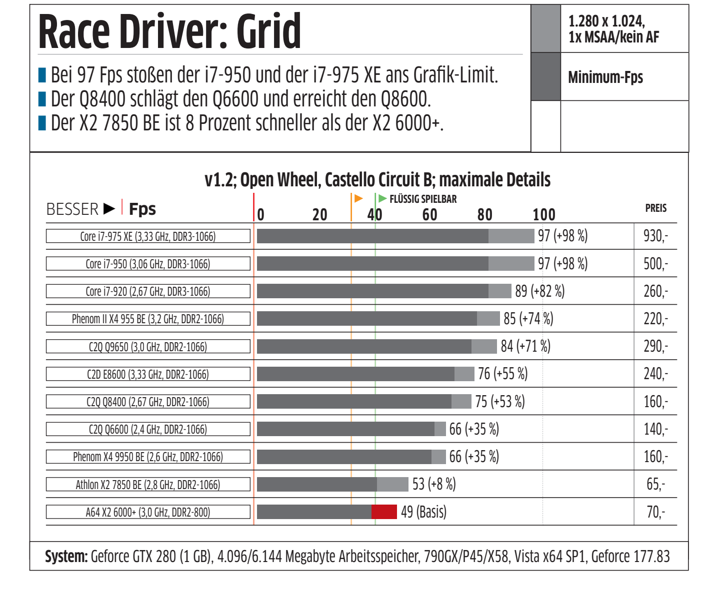
Der Core 2 Quad Q8400 verfügt zwar über nur 2 x 2 MB L2-Cache-Speicher, kann sich dank 2,67 GHz jedoch vor den alternden Core 2 Quad Q6600 schieben. Das Übertaktungspotenzial fiel vergleichsweise mager aus, dafür läuft unser Modell mit niedriger Spannung und benötigt zudem dank 45-nm-Fertigung nur wenig Strom. Ob Ihnen diese Vorteile rund 20 Euro Aufpreis gegenüber einem Core 2 Quad Q6600 wert sind, bleibt Ihnen überlassen.

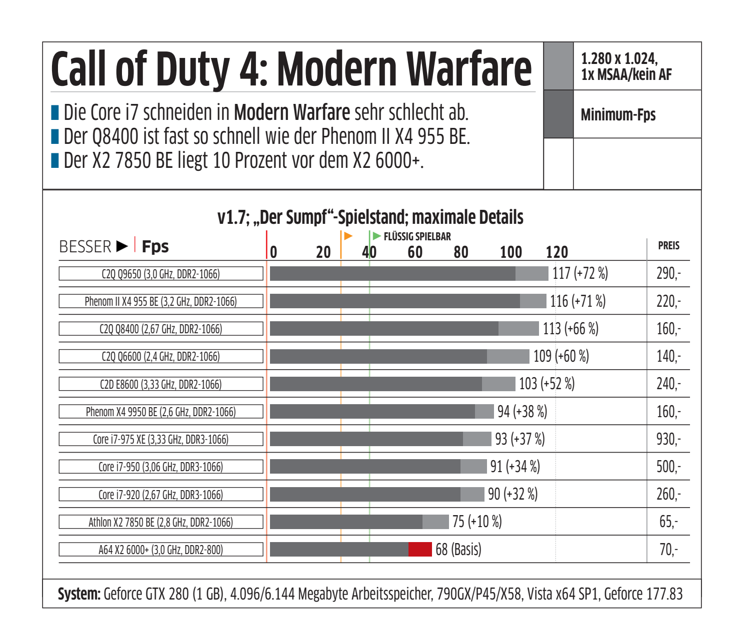
Die beiden neuen Core-i7-Modelle i7-950 und i7-975 XE sind etwas teurer als ihre (teils auslaufenden) Vorgänger i7-940 und i7-965 XE, rechnen aber auch einen Tick schneller. Nach wie vor ist der Leistungsvorsprung der Nehalem-Prozessoren gegenüber den Core 2 Quad oder Phenom II X4 gerade in Spielen nur selten so groß, dass sich ein Umstieg lohnt – der i7-920 bleibt für Spieler das attraktivste Modell. Der Athlon X2 7850 BE, Core 2 Quad Q8400 sowie i7-950 und i7-975 XE erweitern die Produktpalette, Neuerungen im eigentlichen Sinne bringen sie aber nicht mit sich. ❑

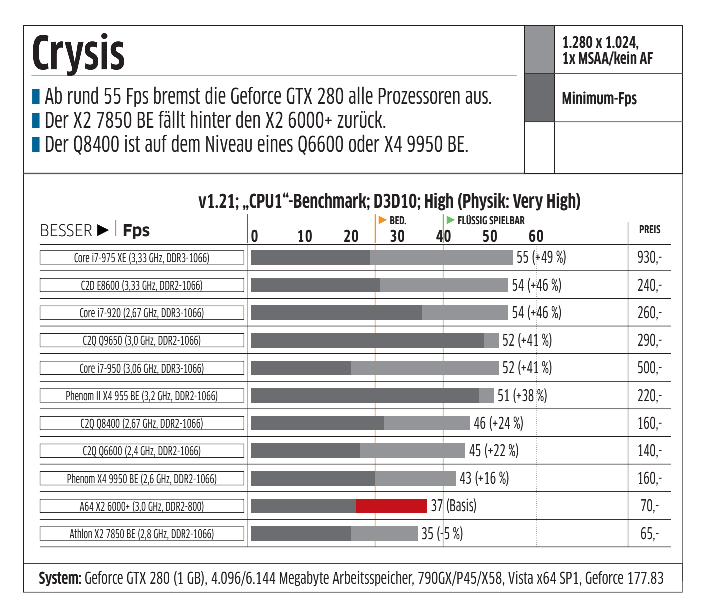

Fallout 3
Mit MSAA und AF bremst die HD 4870/1G die Prozessoren aus.
Der Phenom II X4 955 schneidet vergleichsweise schlecht ab.
Der Core 2 Quad Q8400 liegt deutlich vor dem Core 2 Quad Q6600.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
1.680 x 1.050, 4x MSAA/ingame AF
Minimum-Fps
v1.0.0.15; „Outside of Gary's Garage"-Spielstand; maximale Details
BESSER ▶ | Fps
BED.
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 78 (+66 %) 56 (+30 %) 930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 75 (+60 %) 56 (+30 %) 500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 71 (+51 %) 54 (+26 %) 260,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 65 (+38 %) 56 (+30 %) 240,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 62 (+35 %) 49 (+23 %) 220,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 67 (+ %) 56 (+30 %) 290,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 62 (+32 %) 48 (+9 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 56 (+19 %) 46 (+7 %) 140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 51 (+9 %) 45 (+5 %) 160,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 51 (+9 %) 46 (+7 %) 65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 47 (Basis) 43 (Basis) 70,-
System: Radeon HD 4870 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Catalyst 8.12


Far Cry 2
Far Cry 2 kann nur wenig mit Quadcores anfangen.
Mit MSAA/AF limitiert die Radeon HD 4870/1G.
Core i7, Athlon X2 und C2Q trennen daher nur wenige Fps.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
1.680 x 1.050, 4x MSAA/ingame AF
Minimum-Fps
v1.01; int. Benchmark „Ranch Small"; D3D10; Ultra Hoch
BESSER ▶ | Fps
BEDINGT
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 63 (+58%) 43 (8 %) 930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 61 (+53 %) 43 (8 %) 500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 61 (+33 %) 43 (+8 %) 260,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 60 (+30 %) 44 (+10 %) 240,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 59 (+28 %) 44 (+10 %) 220,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 58 (+45 %) 43 (+8 %) 290,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 53 (+33 %) 43 (8 %) 160,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 51 (+11 %) 43 (8 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 50 (+10 %) 43 (8 %) 140,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 46 (+0 %) 40 (+0 %) 65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 46 (Basis) 40 (Basis) 70,-
System: Radeon HD 4870 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Catalyst 8.12


World in Conflict
World in Conflict liegt den Core i7-Prozessoren sehr gut.
Der Q8400 setzt sich leicht vom Q6600 ab.
Der Athlon X2 7850 BE ist einen Tick flotter als der X2 6000+.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
Minimum-Fps
v1.007; interner Benchmark ; D3D9; maximale Details
BESSER ▶ | Fps
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 79 (+114 %) 930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 76 (+105 %) 500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 75 (+103 %) 260,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 59 (+60 %) 290,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 59 (+60 %) 240,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 57 (+54 %) 220,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 50 (+35 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 48 (+30 %) 140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 40 (+8 %) 160,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 38 (+3 %) 65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 37 (Basis) 70,-
System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83


Race Driver: Grid
Bei 97 Fps stoßen der i7-950 und der i7-975 XE ans Grafik-Limit.
Der Q8400 schlägt den Q6600 und erreicht den Q8600.
Der X2 7850 BE ist 8 Prozent schneller als der X2 6000+.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
Minimum-Fps
v1.2; Open Wheel, Castello Circuit B; maximale Details
BESSER ▶ | Fps
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 97 (+98 %) 930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 97 (+98 %) 500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 89 (+82 %) 260,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 85 (+74 %) 220,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 84 (+71 %) 290,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 76 (+55 %) 240,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 75 (+53 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 66 (+35 %) 140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 66 (+35 %) 160,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 53 (+8 %) 65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 49 (Basis) 70,-
System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83


Call of Duty 4: Modern Warfare
Die Core i7 schneiden in Modern Warfare sehr schlecht ab.
Der Q8400 ist fast so schnell wie der Phenom II X4 955 BE.
Der X2 7850 BE liegt 10 Prozent vor dem X2 6000+.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
Minimum-Fps
v1.7; „Der Sumpf"-Spielstand; maximale Details
BESSER ▶ | Fps
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 117 (+72 %) 290,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 116 (+71 %) 220,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 113 (+66 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 109 (+60 %) 140,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 103 (+52 %) 240,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 94 (+38 %) 160,-
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 93 (+37 %) 930,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 91 (+34 %) 500,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 90 (+32 %) 260,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 75 (+10 %) 65,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 68 (Basis) 70,-
System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83


Crysis
Ab rund 55 Fps bremst die Geforce GTX 280 alle Prozessoren aus.
Der X2 7850 BE fällt hinter den X2 6000+ zurück.
Der Q8400 ist auf dem Niveau eines Q6600 oder X4 9950 BE.
1.280 x 1.024, 1x MSAA/kein AF
Minimum-Fps
v1.21; „CPU1"-Benchmark; D3D10; High (Physik: Very High)
BESSER ▶ | Fps
BED.
FLÜSSIG SPIELBAR
PREIS
Core i7-975 XE (3,33 GHz, DDR3-1066) 55 (+49 %) 930,-
C2D E8600 (3,33 GHz, DDR2-1066) 54 (+46 %) 240,-
Core i7-920 (2,67 GHz, DDR3-1066) 54 (+46 %) 260,-
C2Q Q9650 (3,0 GHz, DDR2-1066) 52 (+41 %) 290,-
Core i7-950 (3,06 GHz, DDR3-1066) 52 (+41 %) 500,-
Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz, DDR2-1066) 51 (+38 %) 220,-
C2Q Q8400 (2,67 GHz, DDR2-1066) 46 (+24 %) 160,-
C2Q Q6600 (2,4 GHz, DDR2-1066) 45 (+22 %) 140,-
Phenom X4 9950 BE (2,6 GHz, DDR2-1066) 43 (+16 %) 160,-
A64 X2 6000+ (3,0 GHz, DDR2-800) 37 (Basis) 70,-
Athlon X2 7850 BE (2,8 GHz, DDR2-1066) 35 (-5 %) 65,-
System: Geforce GTX 280 (1 GB), 4.096/6.144 Megabyte Arbeitsspeicher, 790GX/P45/X58, Vista x64 SP1, Geforce 177.83





www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Samsung LE-37B530P7

LCD-TV-Gerät

- 37" (94 cm) Diagonale • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- High Contrast • Analog-, DVB-C- und DVB-T-Tuner
- 3x HDMI, SCART, YUV, VGA, StereoCinch, Digital-Out (optisch)



Samsung STORY Station HX-DU010EB 1 TB

Die Samsung STORY Station ist die perfekte Einstiegslösung, um Daten jederzeit verfügbar zu haben. Dank Hi-Speed USB 2.0 kann die externe 1-TB-Festplatte einfach als Backup- bzw. tragbare Speicherlösung verwendet werden. Sie zeichnet sich durch eine leichte Installation aus und ist einfach in der Anwendung.

- „HX-DU010EB" • 1 TB Kapazität
- 3,5"-Bauform, extern • USB 2.0
- inkl. USB-Kabel



Kingston SSDNow V Series

128-GB-Solid State Disk

- 128 GB Flash-Speicher, MLC-Chips
- bis zu 100 MB/s Lesen, 80 MB/s Schreiben
- 2,5"-Bauform • SATA 3 Gb/s
- inkl. Zubehör zum Einbau in ein Desktop-Gehäuse



Kaspersky Internet Security 2010

Der zuverlässige Rundum-Schutz sichert Ihren Computer vor allen IT-Bedrohungen.

- schützt vor allen Typen Malware und Spyware
- scannt Dateien, E-Mails und Internet Traffic
- blockiert Phishing-Links
- Zwei-Wege-Firewall
- proaktiver Schutz
- Vollversion für Windows XP und Windows Vista
- Mini-Box



Creative Fatal1ty Gaming HS-1000

Gaming-Headset

- Frequenzbereich Headset: 20 Hz-20 kHz
- Frequenzbereich Mikrofon: 100 Hz-18 kHz
- X-Fi-Technologie für EAX-Klangeffekte
- Mikrofon mit Rauschunterdrückung
- Lautstärkeregler
- USB



Acer Extensa 5630Z-422G25N

15,4"-Notebook

- Intel® Pentium® Dual-Core T4200 (2 GHz)
- Intel® GMA 4500MHD Grafik
- 15,4"-CrystalBrite-LC-Display
- 2 GB DDR2-RAM • 250-GB-Festplatte
- DVD±RW-Multi-Laufwerk
- Gigabit-LAN, Wireless-LAN
- Microsoft Windows Vista® Home Basic (OEM)




Kingston SSD DriveCarrier 2.5 to 3.5

3,5"-Einbaurahmen

- für 2,5"-SATA-SSDs
- werkzeuglose Montage
- Kunststoffgehäuse



Netgear XE102

NETGEAR Connect with Innovation™

Power-LAN-Adapter

- bis zu 1.000 m Reichweite (begrenzt durch den Stromzähler)
- 14 MBit/s Power-LAN • 10 MBit/s LAN (RJ-45)
- 56-Bit-Datenverschlüsselung

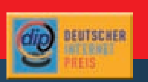


Systea Titanium A901

PC-System

- Intel® Pentium® Prozessor E5200 (2,5 GHz)
- Nvidia® GeForce® 9600 GT Grafik (512 MB)
- 2 GB RAM (800 MHz, DDR2)
- 500-GB-Festplatte (SATA 3Gb/s)
- DVD±RW-Multi-Laufwerk
- Gigabit-LAN • HD-Sound
- Tastatur und optische Maus







Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 08.07.2009.

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.



ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805 - 90 50 40*
Fax: 01805 - 90 50 20*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



ENDLICH EIN NEUES | Nachdem Vista eher enttäuschte, hoffen viele auf den noch für dieses Jahr erwarteten Nachfolger Windows 7.

Windows 7: Das beste Betriebssystem?

Von: Marco Albert

Windows 7 soll pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen. Wir testen für Sie die aktuelle Vorabversion (Release Candidate).

Windows 7 soll nun endgültig das alte Windows XP in Rente schicken. Doch das neue Betriebssystem wird auch Vista ablösen, viele Anwender und Unternehmen überspringen den ungeliebten Lückenbüßer zwischen XP und 7. Dabei ist Windows 7 nichts anderes als eine Weiterentwicklung von Vista. Der Unterschied zwischen den beiden Betriebssystemen fällt gering aus. Microsoft hat nur einige Optimierungen an Kern und Optik vorgenommen. Wir schauen uns die Verbesserungen genauer an und prüfen mit zahlreichen Benchmarks, wie schnell Windows 7 wirklich ist. Zusätzlich beantworten wir auf den nachfolgenden Seiten auch die häufigsten Fragen zu Windows 7.

WINDOWS 7 RC: DAS IST NEU

Gegenüber der Beta 1, die Sie seit Ende Januar testen konnten, hat sich einiges geändert. Windows 7 RC ist „feature complete", es sind also alle Funktionen bereits eingebaut. Zudem wurde die Benutzerkontensteuerung gegenüber der Beta 1 überarbeitet: Schadsoftware kann nicht mehr im Hintergrund manipulieren, wie sensibel das Betriebssystem auf systemrelevate Änderungen reagiert; jede Anpassung erfordert eine Bestätigung. Damit sich Würmer wie Conficker nicht mehr per USB-Stick verbreiten können, hat Microsoft die Optionen zum direkten Starten von Programmen entfernt. Mit „Bitlocker to go" verschlüsseln Sie nun auch USB-Sticks; da auch eine ausführbare Datei auf dem Wechseldatenträger gespeichert wird, können Sie die verschlüsselten Dateien auch unter Windows XP und Vista lesen. Die Funktion DNSsec sorgt dafür, dass Schadsoftware DNS-Einträge nicht ändern kann und Anwender auf bestimmte Webseiten umgeleitet werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Windows 7 benötigt keinen High-End-Rechner: Ein System mit einem 1-Gigahertz-Prozessor, 1 GB RAM und 16 GB Festplattenplatz reicht aus. Damit läuft Windows 7 selbst auf einem Netbook. Mehr zum Thema Windows 7 auf dem Netbook finden Sie auf der nächsten Seite.

NACH DER INSTALLATION

Die Installation von Windows 7 RC unterscheidet sich nicht von der Vista-Installation. Nach einer kurzen Konfiguration landen Sie auf dem neuen Desktop. Die Installation von Windows 7 RC dauert 20 bis 30 Minuten. Die zeitaufwendige Leistungseinschätzung brauchen Sie während des Setups nicht auszuführen, das spart Zeit gegenüber Vista. Ein Blick in den „Geräte-Manager" zeigt, dass alle Komponenten mit einem Treiber versorgt werden – dies ist natürlich von der PC-Konfiguration abhängig. Wir erneuern nur den Grafikkartentreiber, damit Spielen die maximale Leistung zur Verfügung steht. An der neuen Taskleiste von Windows 7 RC fällt gegenüber der Beta 1 auf, dass sich aktive Anwendungen nun deutlicher von den Schnellstartsymbolen absetzen.

Der neue Windows Media Player 11 bietet eine Streaming-Funktion an, mit der Sie Videos, Musik und Bilder an andere Rechner oder Geräte übertragen können. Dabei lässt sich die Abspielsoftware auch fernsteuern und erlaubt sogar die Übertragung von Inhalten ins Internet – Voraussetzung dafür ist ein Windows-Live-Account.

TESTSYSTEM

Für den Vergleich von Windows 7 RC x86/x64 mit Vista SP1 x86/

ARBEITSMATERIAL

- Windows 7 RC x86ISO-Datei: WEBCODE 27LF
- Windows 7 RC x64ISO-Datei: WEBCODE 27LG

x64 und XP x86 verwenden wir ein AMD-Vierkernsystem, das aus einem Phenom II X4 955 BE (3,2 GHz), 4 GB DDR3-Hauptspeicher sowie einem MSI 790FX-GD70 (Hauptplatine) besteht. Als Test-Grafikkarte nutzen wir eine Radeon HD 4870 (1 GB). Die Betriebssysteme befinden sich auf einer Western Digital Caviar SE (WD2500JS) mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und 250 GB Kapazität. Zum Vergleich der Spieleleistung kommen die Titel **Far Cry 2** (Direct X 9 und 10), **Race Driver: Grid** und **Fallout 3** zum Einsatz. Außerdem haben wir Cinebench R10, 7-Zip und Paint.Net (wenn möglich in der 64-Bit-Version) laufen lassen. Natürlich dürfen auch die Boot- und Kopierzeiten nicht fehlen.

BOOTZEIT

Microsoft gibt an, dass Windows 7 schneller startet als Vista. Dazu werden während des Bootvorgangs nur systemwichtige Dienste geladen, weitere Dienste sollen erst später aktiviert werden. In der Praxis ist Windows 7 RC mit 45 bis 49 Sekunden tatsächlich schneller geladen als Vista x86 (48 bis 54 Sekunden) – doch Windows XP startet mit 33 Sekunden immer noch am schnellsten. Wir haben diese Werte mit dem Hilfsprogramm (Tool) Boot Racer (WEBCODE 27L9) ermittelt.

KOPIERZEITEN

Windows Vista ohne Service Pack brauchte zum Kopieren von Dateien teilweise doppelt so lang wie XP. Ein Hotfix (eilige Aktualisierung) respektive Service Pack 1 verringerte dies. Daher haben wir überprüft, ob auch Windows 7 RC ein Problem mit dem Kopieren vieler Dateien hat. Für 25.000 Dateien (5 GB) benötigt XP 3:06 Minuten von Festplatte zu Festplatte. Windows 7 und Vista brauchen etwa eine Minute länger. Ähnlich sieht es beim Kopieren über ein 100-MBit-Netzwerk aus: XP ist mit 11:49 Minuten am schnellsten, dann folgt Vista x86 nur wenige Sekunden dahinter. Fast zwei Minuten langsamer ist Windows 7 (x86 und x64).

ANWENDUNGEN

Wenn möglich, haben wir die 64-Bit-Versionen von Cinebench R10 und Paint.Net verwendet, dementsprechend hoch sind die Werte von Windows Vista x64 und 7 x64. Große Unterschiede zeigen die Anwendungs-Benchmarks mit Cinebench, 7-Zip und Paint.Net nicht. Interessant sind allerdings die Ergebnisse der Praxistests. Wir haben mit Word 2007 und Paint. Net unter jedem Betriebssystem die Zeit zum Öffnen eines Dokumentes gemessen. Unter Windows 7 RC x64 wird die Word-Datei mit 2,2 Sekunden am schnellsten geladen. Das alte Windows XP braucht 3,1 Sekunden. Noch größer ist der Unterschied während des Ladens eines Bilds in Paint.Net: Windows 7 RC (x86 und x64) benötigt 1,1 Sekunden. Unter XP sind es 7 Sekunden und Vista liegt bei 2,4 bis 2,5 Sekunden. Der x264-Benchmark zeigt, wie schnell ein System ein Video konvertieren kann. Windows 7 (x86 und x64) sowie Vista x64 sind in dieser Disziplin deutlich schneller als Windows XP und Vista x86. Die Differenz liegt bei etwa 5 bis 9 Prozent.

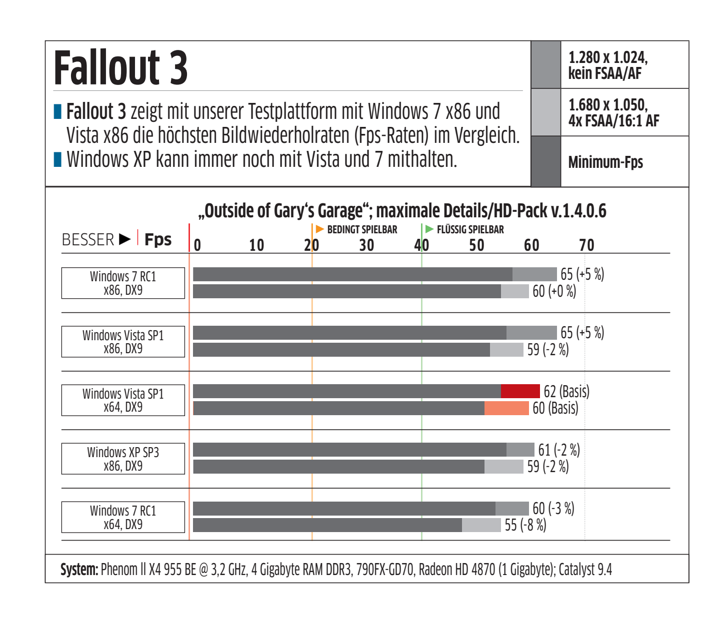
SPIELE

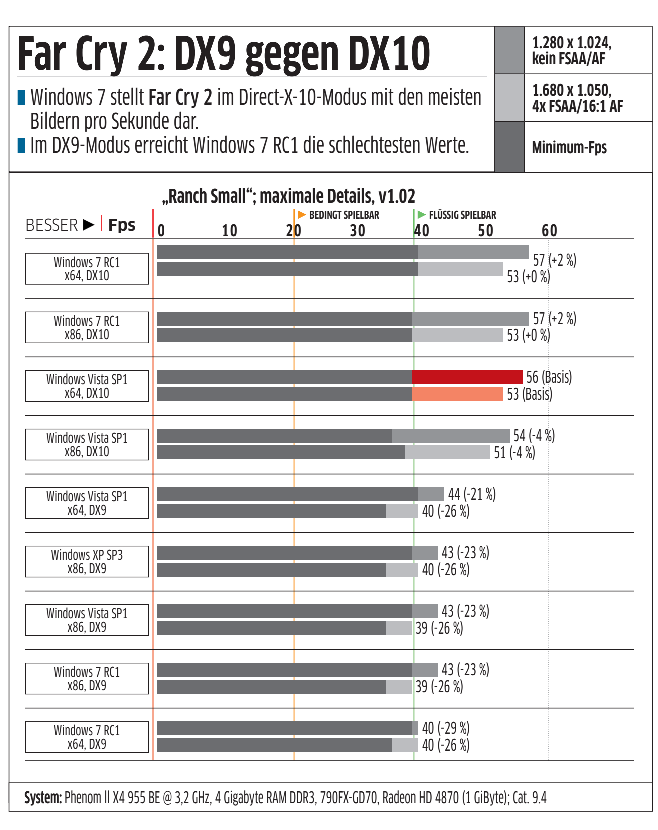
Im Direct-X-9-Modus von **Far Cry 2** gibt es kaum Unterschiede zwischen den Betriebssystemen. Die Abweichung beträgt lediglich 1 Fps. Im DX10-Modus spielt die Vorabversion von Windows 7 allerdings ihre Stärken aus: **Far Cry 2** (DX10) läuft auf dem Windows-7-System 2 bis 5 Prozent schneller als mit Windows Vista. Im Direct-X-9-Spiel **Fallout 3** führt Windows 7 RC x86 ebenfalls, der Abstand zu Windows XP und Vista beträgt 1 bis 4 Prozent.

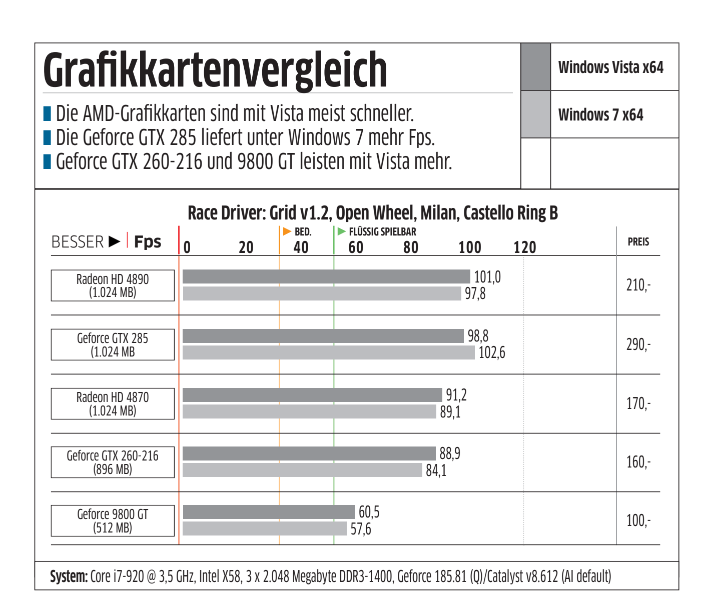
Ein weiterer Test mit einem alternativen System und verschiedenen Grafikkarten zeigt ein anderes Bild: In den Spielen **Far Cry 2** und **Race Driver: Grid** hat Windows Vista x64 mit der Geforce 285 gegenüber Win 7 x64 die Nase vorn. In **Crysis Warhead** befinden sich beide Betriebssysteme aber gleichauf. Insgesamt zeigt der Test, dass Windows Vista x64 bei schnelleren Grafikkarten meist eine bessere Fps-Rate ermöglicht als Windows 7 RC x64. Weitere Benchmarks finden Sie unter WEBCODE 27L8.

FAZIT

Windows 7 Release Candidate läuft noch nicht lange auf den Testrechnern. Wie sich das Betriebssystem in der Praxis schlägt, bleibt also noch abzuwarten. Die Benchmarks zeigen allerdings schon, dass Microsoft mit Windows 7 keine Wunder vollbringt. Windows 7 RC ist (bisher) stabil, schnell und mit den meisten Anwendungen kompatibel. Das Ende von Windows Vista kommt mit Windows 7 mit Sicherheit, doch ob damit auch Windows XP endgültig in den Ruhestand geht, wird sich erst zeigen. ❑







FRAGEN UND ANTWORTEN

PC Games stellt die wichtigsten Fragen und Antworten zur Vorabversion von Windows 7 zusammen:

FRAGE: Wie lange kann ich Windows 7 RC benutzen?

PC Games: Für die Vorabversion (Release Candidate, kurz RC) von Windows 7 und für die vorangegangene Windows-7-Beta-Version existiert ein festes Ablaufdatum. Nach diesem Datum wird das Betriebssystem nicht mehr nutzbar sein und das Wiederherstellen Ihrer Daten kann sehr schwierig werden. Als Ablaufdatum gibt Microsoft für die Windows 7 Beta den 1. August 2009 an, Windows 7 RC kann bis zum 1. Juni 2010 genutzt werden. Nach Ablauf dieser Zeit wird ein Umstieg auf einen Vorgänger oder die finale, erworbene Version von Microsoft Windows 7 unumgänglich. Ab dem 1. März 2010 beginnt Windows 7 RC nämlich damit, alle zwei Stunden den Rechner neu zu starten.

FRAGE: Ist es möglich, meine Windows-7-Beta-Version direkt auf Windows 7 RC zu aktualisieren?

PC Games: Es wird empfohlen, eine Datensicherung, am besten auf einem externen Datenträger, und dann eine Neuinstallation von Windows 7 RC vorzunehmen. Nach der Installation von Windows 7 RC ist eine erneute Installation Ihrer Programme nötig. Es gibt jedoch einen Trick, mit dem Sie die Beta 1 auf Windows 7 RC erneuern können. Mehr dazu finden Sie unter WEBCODE: 27MB. Windows Vista lässt sich im Gegensatz zu XP problemlos auf Windows 7 RC updaten.

FRAGE: Ich nutze den Windows 7 RC, kann ich bei Veröffentlichung auf die finale Version von Windows 7 updaten?

PC Games: Microsoft empfiehlt eine Neuinstallation. Doch zum Erscheinungstermin wird es sicher auch einen Trick geben.

FRAGE: Benötige ich für Windows 7 RC einen Produktschlüssel (Key)?

PC Games: Sie können Windows 7 (Beta und RC) genau wie Windows Vista oder Windows XP SP3 (!) 30 Tage ohne die Eingabe eines Produktschlüssels testen.

FRAGE: Woher bekomme ich einen Produktschlüssel für die Vorabversion von Windows 7?

PC Games: Sie benötigen wie für den Download eine sogenannte Microsoft Live ID. Diesen Zugang bekommen Sie beispielsweise, wenn Sie sich bei Hotmail, Messenger oder Xbox Live anmelden. Den Produktschlüssel generieren Sie unter WEBCODE 27KM. Übrigens: Die Keys aus der Beta 1 können Sie auch für den RC verwenden.

FRAGE: Welche Windows-7-Versionen wird es geben?

PC Games: Folgende Versionen von Windows 7 sind geplant:

- Windows 7 Starter Edition
- Windows 7 Home Basic
- Windows 7 Home Premium
- Windows 7 Professional
- Windows 7 Enterprise
- Windows 7 Ultimate

FRAGE: Kann ich meine alten Programme und Spiele mit Windows 7 weiternutzen?

PC Games: Da Windows 7 eine Weiterentwicklung von Vista ist, gehen wir davon aus, dass fast alle Anwendungen mit Windows 7 kompatibel sind, die auch unter Vista funktionieren. Bestehende Inkompatibilitäten, die auch Vista betreffen, wird es weiterhin geben. Allerdings bekommen Kunden von Windows 7 Ultimate ein virtuelles Windows XP, damit lassen sich dann ältere Anwendungen auch auf dem neuen Betriebssystem nutzen.

FRAGE: Ab wann kann man Windows 7 im Laden kaufen?

PC Games: Microsoft hat offiziell bekannt gegeben, dass Windows 7 noch vor Weihnachten in den Läden steht. Wir gehen davon aus, dass Originalausrüstungshersteller (OEM-Hersteller) ab Ende August mit der finalen Version beliefert werden. Endanwender werden wahrscheinlich ab Ende Oktober Windows 7 als System Builder und kurze Zeit später auch als Retail kaufen können.

FRAGE: Wird Windows 7 bereits mit Direct X 11 ausgeliefert?

PC Games: Schon die Beta 1 und auch der Release Candidate sind mit der neuen Grafikschnittstelle (API) ausgestattet. Die finale Version wird also auch die Direct-X-11-API enthalten. Allerdings fehlt es noch an der Hardware-Unterstützung seitens der Grafikkartenhersteller. Ebenfalls mager sieht es bei den Spielen aus. Nach unserem Kenntnisstand ist nur die Battlefield-Engine Frostbite auf Direct X 11 portiert. Die Engine bietet unter anderem HDR-Textur-Komprimierung, Computeshader und Hardware-Tesselation (Technik, die sich mit der Zerlegung von Polygonen beschäftigt) für Charaktere und Gelände.

Windows 7: Tipps & Tricks

Wir helfen Ihnen bei den ersten Schritten mit dem Windows-Vista-Nachfolger Windows 7.

Das neue Betriebssystem Windows 7 (RC) hat zwar kaum Macken, trotzdem ist die Umstellung von Windows XP oder Vista nicht einfach. Daher haben wir die wichtigsten Tipps für Umsteiger zusammengestellt.

BENUTZERKONTENSTEUERUNG (UAC) ABSCHALTEN

Für Windows 7 wurde die Benutzerkontensteuerung überarbeitet. Sie können nun einstellen, wie sensibel das Betriebssystem auf systemrelevante Änderungen per Benachrichtigung reagiert. Klicken Sie dazu in der Systemsteuerung auf „System und Sicherheit“ – „Einstellungen der Benutzerkontensteuerung ändern“. Nun ändern Sie die Einstellungen der Benachrichtigungen Ihrem Wunsch entsprechend. Unter Windows Vista können Sie UAC nur komplett deaktivieren.

ANDERE EDITION VON WINDOWS 7 TESTEN

Die RC-Version von Windows 7 ist so konfiguriert, dass immer die Ultimate-Edition installiert wird. Dies können Sie aber umgehen. Öffnen Sie die ISO-Datei mit ISO-Buster (WEBCODE 26GH) oder Magiciso (www.magiciso.com) und rufen Sie den Ordner „sources“ auf. Löschen Sie in diesem Verzeichnis die Datei „ei.cfg“. Anschließend speichern Sie die geänderte ISO-Datei ab und brennen sie auf DVD.

WINDOWS 7 VOM USB-STICK INSTALLIEREN

Sie benötigen einen USB-Stick mit 4 GB Kapazität. Stecken Sie den Stick unter Windows Vista oder 7 an den Rechner und geben Sie unter dem Menüpunkt „Ausführen“ im Startmenü „Diskpart“ ein. Lassen Sie sich über den Befehl „list disk“ die angeschlossenen Laufwerke anzeigen. Merken Sie sich die Datenträgernummer des USB-Sticks. Geben Sie „select disk“ plus die Nummer des USB-Datenträgers (Beispiel „select disk 1“) ein. Nun formatieren Sie das Laufwerk mit dem Kommando „format fs=FAT32 LABEL="Windows 7" QUICK OVERRIDE“. Entpacken Sie das Windows-7-ISO mit beispielsweise 7-Zip direkt auf den USB-Stick. Sie können anschließend von dem USB-Laufwerk booten und Windows 7 installieren.

WINDOWS 7 AUF DEM NETBOOK

Da die meisten Netbooks nicht mit einem optischen Laufwerk ausgestattet sind, benötigen Sie die Windows-7-Installationsdateien auf einem USB-Stick (siehe Tipp zuvor). Booten Sie von diesem Laufwerk oder starten Sie das Setup direkt unter Windows XP. Ein Update von XP ist nicht möglich; Sie können Windows 7 aber parallel installieren.

In unserem Test auf einem Netbook mit Atom N270 (1,6 GHz) und 1 GB Arbeitsspeicher läuft Windows 7 problemlos. Fenster bauen sich nur minimal langsamer auf als auf einem schnelleren Rechner. Windows 7 startet mit 1:17 Minute deutlich langsamer als XP. Das alte Betriebssystem braucht nur 41 Sekunden bis zur Desktop-Darstellung. Auf synthetische Benchmarks wie Cinebench hat der Wechsel auf Windows 7 keine messbaren Auswirkungen. Auch die Akkulaufzeit ist unter Windows XP und 7 gleich. Allerdings bietet das neue Betriebssystem mehr Einstellmöglichkeiten für den Akkubetrieb. So lässt sich die Bildschirmhelligkeit automatisch herunterregeln.

„ALTE“ TASKLEISTE WIEDER AKTIVIEREN

An die neue Taskleiste in Windows 7 müssen sich viele Nutzer erst gewöhnen. In der Praxis sind die neuen Funktionen zum „Pinnen“ (Anheften) von Anwendungen und die Fenstervorschau sehr nützlich. Möchten Sie trotzdem zur Vista-Ansicht zurückkehren, müssen Sie einige Änderungen vornehmen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Taskleiste und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Setzen Sie einen Haken bei „Kleine Symbole verwenden“ und ändern Sie „Schaltflächen …“ auf „Nie gruppieren“.

WINDOWS MAIL NACHINSTALLIEREN

Das neue Windows 7 bringt nicht mehr – wie Vista oder XP – ein E-Mail-Programm mit. Das sogenannte Windows Live Mail müssen Sie zusammen mit den Windows Live Essentials über WEBCODE 27KR nachinstallieren. ❑

Virtual Windows XP Mode

Uraltprogramme laufen unter Windows 7 im virtuellen Rechner. PC Games machte den Praxistest.

Die öffentliche Beta-Phase für das virtuelle XP für Windows 7 RC ist ebenfalls gestartet. Windows XP Mode Beta und Virtual PC Beta stehen seit Mitte Mai unter WEBCODE 27LA zum öffentlichen Download bereit.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Windows 7 RC einsetzen, können Sie jetzt auch die Beta-Version des Windows XP Mode und Virtual PC Beta testen. Ein virtuelles Windows XP soll unter Windows 7 dafür sorgen, dass auch Programme ausgeführt werden können, die nicht mit Windows 7 kompatibel sind. Der Windows XP Mode Beta ist hauptsächlich für Firmenkunden und deren Anwendungen ausgelegt. Damit Sie das virtuelle Windows XP nutzen können, benötigt Ihr Prozessor eine Virtualisierungsbeschleunigung (AMD-V oder IVT). Viele Intel- und praktisch alle aktuellen AMD-Prozessoren (bis auf Sempron-Modelle) bieten diese Funktion. Ob Ihre CPU diese Technik beherrscht, erfahren Sie unter WEBCODE 27LB (Intel) oder 27LC (AMD). Das neue Virtual PC für Windows 7 unterstützt im Gegensatz zu Virtual PC 2007 nun auch USB-Laufwerke, bietet aber nach wie vor keine virtuelle 3D-Grafikkarte.

PRAXISTEST

Der Vorteil der Virtualisierungslösung von Microsoft liegt darin, dass Sie eine spezielle XP-Lizenz kostenlos dazubekommen. Zunächst sieht der Windows XP Mode einfach wie eine virtuelle Maschine aus, in der Windows XP läuft. Sobald Sie aber einige Anwendungen installiert haben, können Sie diese direkt über das Startmenü von Windows 7 aufrufen. Das Fenster des Virtual PC wird geschlossen, die gewünschte Anwendung startet in einem eigenen Fenster und integriert sich so direkt in Windows 7. Wenn das Windows-XP-Layout nicht wäre, würde man es nicht mal merken. Doch die Grafikausgabe der Programme in der virtuellen Umgebung ist etwas langsam: Bei Texten oder Webseiten mag es noch gehen, sobald Sie aber eine Bildbearbeitungssoftware ausführen, wird es unkomfortabel. Diese langsame 2D-Ausgabe liegt am Remote-Zugriff, den Microsoft verwendet, um mehrere Programme als eigene Fenster auf dem Windows-7-Desktop darstellen zu können. Da Virtual PC und Windows XP Mode noch in der Beta-Phase sind, kann Microsoft dies noch verbessern.

Microsoft Virtual PC kann nur einen Prozessorkern nutzen, diesen aber mit voller Leistung. Dementsprechend sehen auch die Benchmarks aus. Bei Anwendungen, die nur einen Prozessorkern nutzen, ist der Windows XP Mode kaum langsamer als ein reales XP. ❑

DIE WICHTIGSTEN TREIBER

Viele Hersteller haben spezielle Treiber für Windows 7 RC zum Download bereitgestellt oder empfehlen die Vista-Software. Folgende Treiber können Sie unter WEBCODE 27LD herunterladen:

- AMD Catalyst 9.4 WHQL
- Nvidia Geforce 185.85 WHQL
- Intel Chipsatz-Treiber 9.1.0.1012 (Vista-Version)
- Nvidia Mainboard-Treiber Nforce 15.37 und 15.35 für Windows 7
- Realtek HD-Audio-Treiber R2.23
- Creative Soundblaster/Audigy/X-Fi Beta
- Asus Xonar Soundkarten-Serie (Vista-Version)
- Asus Beta-Treiber für ausgewählte Mainboards
- Microsoft Intellitype Pro 7 Beta

Die häufig eingesetzten Netzwerkcontroller von Realtek und Marvell können Sie mit Vista-Treibern betreiben. Grundsätzlich gilt, dass viele Windows-Vista-Treiber auch für Windows 7 verwendbar sind. Das Windows Display Driver Model (WDDM) von Windows 7 ist ähnlich und damit ist die Chance sehr groß, dass Vista-Treiber ohne Probleme funktionieren.

WINDOWS 7: VIRTUAL XP MODE BETA





Die Programme Internet Explorer 6, PC Mark 05 und das Sicherheitscenter laufen im virtuellen XP, werden aber als eigenständige Fenster dargestellt.

WINDOWS-VERSIONEN IM VERGLEICH

	Windows XP SP3 x86	Windows Vista SP1 x86	Windows Vista SP1 x64	Windows 7 RC x86	Windows 7 RC x64
Preise	Ab 70 Euro	Ab 70 Euro	Ab 70 Euro	-	-
Unterstützung Hauptspeicher	4 Gigabyte	4 Gigabyte	8 bis 128 Gigabyte	4 Gigabyte	128 Gigabyte
Unterstützung CPUs	2 Pro/1 Home	2 (1 Basic)	2 (1 Basic)	64	64
Unterstützung CPU-Kerne	Nicht bekannt	256	256	256	256
Installationszeit	Circa 25 Minuten	Circa 23 Minuten	Circa 30 Minuten	Circa 18 Minuten	Circa 29 Minuten
Bootzeit (Bootracer)	33 Sekunden	54 Sekunden	48 Sekunden	45 Sekunden	49 Sekunden
Kopierzeit HDD (5 Gigabyte)	3:06 Minuten	3:45 Minuten	4:08 Minuten	4:02 Minuten	4:02 Minuten
Kopierzeit Netzwerk (5 Gigabyte)	11:49 Minuten	12:01 Minuten	12:59 Minuten	13:48 Minuten	13:58 Minuten
Speicherverbrauch Festplatte (HDD)	3,60 Gigabyte	11 Gigabyte	14,7 Gigabyte	12 Gigabyte	13,9 Gigabyte
Verbrauch Arbeitsspeicher	351 Megabyte	1.568 Megabyte	1.939 Megabyte	669 Megabyte	954 Megabyte
Große Word-Datei öffnen	3,1 Sekunden	2,5 Sekunden	2,4 Sekunden	2,5 Sekunden	2,2 Sekunden
Bilddatei in Paint.Net öffnen	7 Sekunden	4,8 Sekunden	1,9 Sekunden	1,1 Sekunden	1,1 Sekunden
Cinebench R10 (x86/x64)	10.426 Punkte	10.482 Punkte	13.244 Punkte	10.415 Punkte	13.509 Punkte
7-Zip 4.57 (x86)	8.191 Kilobyte/s	8.220 Kilobyte/s	8.221 Kilobyte/s	8.110 Kilobyte/s	8.237 Kilobyte/s
Paint.Net (Bench CPU), (x86/x64)	39.019 ms	30.612 ms	24.904 ms	31.910 ms	24.404 ms
x264-Benchmark (x86)	44,97 Fps	42,56 Fps	46,80 Fps	46,66 Fps	46,96 Fps

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



USB-STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003441

STYX GAMING MOUSE
Dieses Präzisionsinstrument wird Ihr Spielerlebnis auf eine höhere Ebene bringen. Nutzen Sie die vielen Eigenschaften der Styx Gaming Mouse, um Ihr Spiel zu verbessern und Ihre Gegner zu schlagen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003522



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Im neuesten Kapitel der Actionspiel-Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle von Niko Bellic, der nach Amerika kommt, um ein neues Leben zu beginnen.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003509



MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET
Die nächste Generation der preisgekrönten 5.1-Medusa-Headset-Serie ist speziell auf den anspruchsvollen Gamer ausgelegt.

Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003613



MEDUSA 5.1 MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



FALLOUT 3 (PC)
Die Endzeit ist gekommen: Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele!

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003515



MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)
Videos erstellen Sie mit dieser Webcam aus jedem gewünschten Blickwinkel: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.
Prämiennummer: 003514



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ lässt er sich auch über den USB-Port des Computers betanken. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.
Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 63

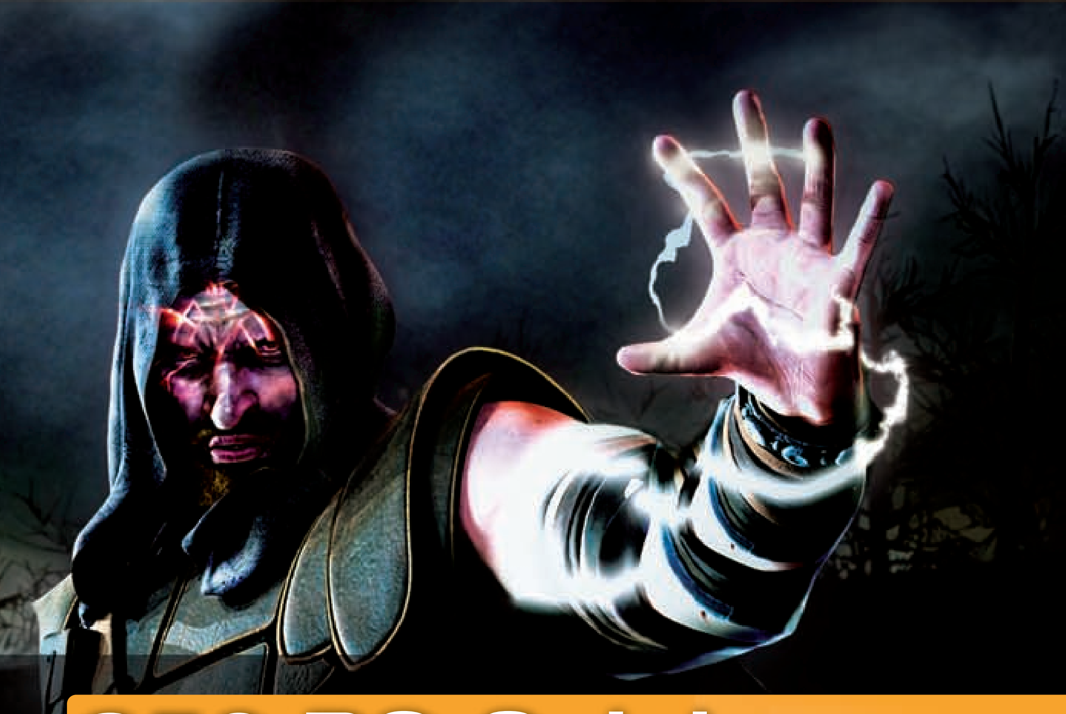


SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats





Über 350 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon!



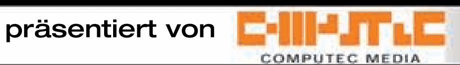
Coming soon!









präsentiert von 

powered by  



Hardware-Kategorie: Netbook

Samsung NC20

Während im Vorgänger, dem NC10, noch ein Intel Atom N270 arbeitete, kommt in Samsungs NC20 die Atom-Alternative Via Nano U2250 zum Einsatz. Dieser Prozessor arbeitet standardmäßig mit 1,3 GHz. Lassen es die thermischen Gegebenheiten zu, wird die CPU auf 1,6 Gigahertz übertaktet. Der 12,1-Zoll-LCD mit LED-Hintergrundbeleuchtung löst mit 1.280 x 800 Bildpunkten auf. Allerdings ist der Bildschirm nicht entspiegelt. Befeuert wird die Anzeige durch den Grafikchip Via Chrome 9 HC3, der im Chipsatz VX800 integriert ist. 1.024 MB DDR2-Speicher sowie eine 160 GB große herkömmliche Festplatte bilden die Speicherausstattung.

Die hohe Leuchtkraft von 180 Candela pro Quadratmeter mildert den Spiegeleffekt des Bildschirms. Und mit 26 Millisekunden Reaktionszeit ist das LCD überraschend flink. Das Mauspad reagiert sehr präzise. Die Tastatur hat einen soliden Anschlag und die Tasten sind normal groß. Der Via Nano ist ein waschechter Einkernprozessor. Hyperthreading (Implementierung von hardwareseitigem Multithreading in Prozessoren) wie der Intel Atom beherrscht der Nano nicht, dafür ist der Prozessor in der Lage, Befehle in den Ausführungseinheiten außerhalb der Programmreihenfolge (Out-of-Order) auszuführen. Unser Testmuster erreicht im Cinebench R10 840 Punkte. Der Asus Eee-PC 1000H (Atom N270 mit 1,6 GHz) kommt auf die gleiche Punktzahl. Im 3DMark 2001 SE ist das Samsung NC20 mit 2.269 Punkten allerdings 24 Prozent langsamer als der Eee-PC 1000H, was an dem langsamen Grafikchip liegt. Wir messen eine Akkulaufzeit von knapp 6 Stunden.

Fazit: Das 1,5 Kilogramm schwere Samsung NC20 ist ein wirklich gutes Netbook zu einem fairen Preis. (ma)

NC20		
Hersteller: **Samsung**	Ausstattung:	2,07
Web: **www.samsung.de**	Eigenschaften:	1,58
Preis: **Ca. € 450,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	2,13

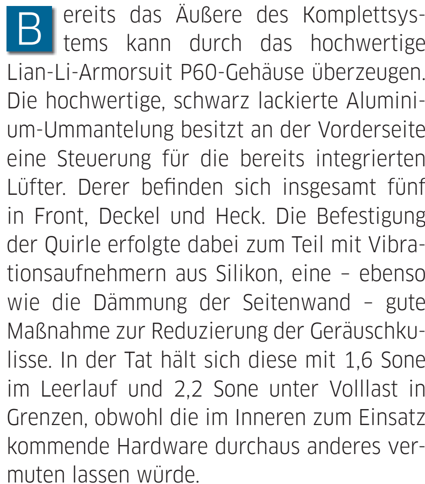
+ Leuchtstarker Bildschirm
+ Geringe Lautheit
+ Hohe Akkulaufzeit
- Sehr schwache Grafikeinheit

WERTUNG 2,01



Hardware-Kategorie: Komplett-PC

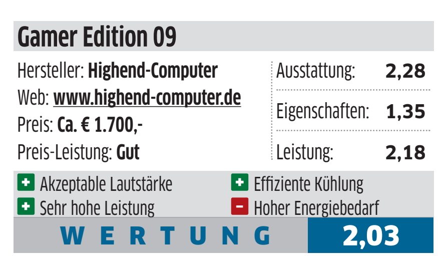
Highend-Computer Gamer Edition 09



Bereits das Äußere des Komplettsystems kann durch das hochwertige Lian-Li-Armorsuit P60-Gehäuse überzeugen. Die hochwertige, schwarz lackierte Aluminium-Ummantelung besitzt an der Vorderseite eine Steuerung für die bereits integrierten Lüfter. Derer befinden sich insgesamt fünf in Front, Deckel und Heck. Die Befestigung der Quirle erfolgte dabei zum Teil mit Vibrationsaufnehmern aus Silikon, eine – ebenso wie die Dämmung der Seitenwand – gute Maßnahme zur Reduzierung der Geräuschkulisse. In der Tat hält sich diese mit 1,6 Sone im Leerlauf und 2,2 Sone unter Volllast in Grenzen, obwohl die im Inneren zum Einsatz kommende Hardware durchaus anderes vermuten lassen würde.

Für die sehr gute Spieleleistung garantieren ein auf 3,5 GHz getakteter AMD Phenom II X4 940 BE sowie zwei Nvidia Geforce GTX 260 (übertaktet) im SLI-Verbund. Zusätzlich kommt als Hauptplatine das mit vier GB DDR2-1066-Speicher bestückte Asus M3N-HT Deluxe (Nvidia 780a-Chipsatz) zum Einsatz. Damit die Festplatte nicht zur Performance-Bremse wird, entschied man sich für eine Doppellösung aus SSD (Supertalent Ultradrive ME 64 GB) und herkömmlicher Platte (WD6400AAKS, 640 GB, 7.200 U/min). Die hochwertige Hardware-Bestückung sorgt allerdings dafür, dass sich der Gamer Edition 09 bereits im Leerlauf 190 Watt genehmigt – Ein Stromsparer ist dieser PC damit nicht.

Fazit: Qualitativ gute Marken-Hardware kombiniert mit einem durchdachten Konzept bezüglich Kühlung und Leistung macht aus dem Gamer Edition 09 eine hervorragende Maschine für Spieler. Der Preis von rund 1.700 Euro geht in Anbetracht der gebotenen Leistung absolut in Ordnung. (mas)



Gamer Edition 09		
Hersteller: **Highend-Computer**	Ausstattung:	2,28
Web: **www.highend-computer.de**	Eigenschaften:	1,35
Preis: **Ca. € 1.700,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	2,18

+ Akzeptable Lautstärke
+ Sehr hohe Leistung
+ Effiziente Kühlung
- Hoher Energiebedarf

WERTUNG 2,03

Hardware-Kategorie: LC-Displays (16:10)

AOC V22

Mit seiner maximalen Tiefe von knapp 2 Zentimetern folgt auch der mit einer LED-Hintergrundbeleuchtung ausgestattete V22 dem Trend der TV-Hersteller zu immer flacheren Geräten. Leider muss AOC dadurch das Netzteil des Monitors nach außen verlagern. Auf DVI als digitalen Eingang hat der Hersteller verzichtet, bietet aber mit einer HDCP-fähigen HDMI-Schnittstelle eine Alternative zum analogen D-Sub-Anschluss. Entsprechende Verbindungskabel finden Sie ebenso im Karton wie die für die integrierte Bonusausstattung (Sound und Webcam) benötigten Verbindungen.

Die beim V22 realisierte LED-Hintergrundbeleuchtung bietet in erster Linie einen Vorteil beim Energiebedarf, was sich mit rund 28 Watt bei voller Leuchtkraft und 1,2 Watt im Stand-by deutlich bemerkbar macht. Den zweiten Vorteil – nämlich eine bessere Ausleuchtung des mit 1.680 x 1.050 Pixeln auflösenden TN-Panels – spielt der V22 nicht aus. Mit einer durchschnittlichen Helligkeitsabweichung von 11 Prozent blieb der Monitor hinter unseren Erwartungen zurück. Auch bei der maximalen Helligkeit hatten wir uns mehr erhofft: 293 gemessene Candela pro Quadratzentimeter sind ebenfalls nur durchschnittlich. Dies fällt besonders im Hinblick auf die verspiegelte Oberfläche des Displays auf, bei der sich helle Objekte im Rücken des Nutzers störend bemerkbar machen. Mit gemessenen 24 Millisekunden Reaktionszeit ist der V22 allerdings durchaus spieletauglich.

Fazit: Für rund 220 Euro ist der V22 ein Schnäppchen für umweltbewusste Spieler. Bei der Leistung kann sich der 22-Zöller mit einer sehr guten Ausstattung allerdings trotz neuester LED-Technologie nicht von der Kaltlichtkathoden-Konkurrenz absetzen. (mas)

V22		
Hersteller: **AOC**	Ausstattung:	2,03
Web: **www.aoc-europe.com**	Eigenschaften:	2,13
Preis: **Ca. € 220,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,83

+ Preis
+ Ausstattung
+ Leistungsaufnahme
- Verspiegelter Bildschirm

WERTUNG 1,93

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unser **Neverwinter Nights 2**-Modspecial mit fünf fantastischen Mods sowie die Modifikation **Cryhunter 2** für **Crysis** ans Herz. Außerdem präsentieren wir Ihnen das gelungene **Cube Experimental** für **Fallout 3 (dt.)** von SureAI und die enorm umfangreiche **Company of Heroes**-Erweiterung **Blitzkrieg**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Company of Heroes: Opposing Fronts: Blitzkrieg	●	●	-
Crysis: Cryhunter 2	-	-	●
Fallout 3: Cube Experimental	-	-	●
Neverwinter Nights 2: A Hunt through the Dark	-	-	●
Neverwinter Nights 2: Der Fluch der Zwerge 2	●	●	-
Neverwinter Nights 2: Die Traumfängerin 2	-	-	●
Neverwinter Nights 2: Fate of a City	-	-	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

TITAN QUEST COMMUNITY PATCH 1.17

Nach dem Aus für die Iron Lore Studios im Februar 2008 konnten Fans nicht mehr auf Patches für das Action Rollenspiel **Titan Quest** und dessen Add-on **Immortal Throne** hoffen. Doch nun erschien ein Community-Update, das viele Programmfehler behebt, etwa zu wenig Schaden einiger Waffen und Kreaturen sowie nicht richtig ausgelöste Zauber. Das circa 57 Megabyte große Fan-Update lässt sich unter unten stehendem Link herunterladen.
Info: www.titanquest.net

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG PATCH 1.11

Dass sich Radon Labs nicht nur um die Entwicklung seines neues Rollenspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit** kümmert, beweist der aktuell erschienene Patch 1.11 für den ersten Teil der Reihe. In diesem Update passten die Entwickler die Laufgeschwindigkeit, die sich je nach Schnelligkeit des Computers ändern konnte, der Heldengruppe an. So liefen die Recken auf langsameren PCs entsprechend langsam durch die Gegend, während sie auf High-End-PCs regelrecht spurteten, was viele Fans im direkten Vergleich mit Freunden sehr ärgerte. Außerdem gab es hin und wieder Beschwerden, dass Monster nach dem Ableben keine Gegenstände verloren. Das nützliche Update ist etwa 100 Megabyte groß.
Info: www.drakensang.de

FALLOUT 3 (DT.)

Cube Experimental

Kennen Sie den Science-Fiction-Thriller **Cube**? In diesem Film erwachen einige Personen in einem merkwürdigen, mit Fallen übersäten Würfel und müssen einen Ausweg finden. Diese Geschichte liegt der **Fallout 3 (dt.)**-Mod **Cube Experimental** zugrunde. Auf Ihrer Reise durch die postapokalyptische Wüste erfahren Sie von einem unterirdischen Labor, in welchem vor dem Krieg Experimente an Menschen durchgeführt wurden. Haben Sie den Zugang zur Wissenschaftsstation gefunden, schalten Sie dort eine Maschine ein. Daraufhin geraten Sie selbst in das Experiment, einen gigantischen Würfel, aus dem Sie einen Fluchtweg finden müssen, bevor die tödlichen Fallen, wie aus dem nichts auftauchende Blitze, Sie dahinraffen.

Die Mod-Gruppe SureAI, die derzeit an der **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Modifikation **Nehrim** arbeitet, schuf mit **Cube Experimental** ein spannendes und äußert kniffliges Abenteuer. Die Fallen zu umgehen und den richtigen Weg im Würfel zu finden, kostet Sie einige Nerven. Untermalt von einer stimmigen deutschen Sprachausgabe entsteht eine packende Atmosphäre. In dieser Mod erwarten Sie zwar keine ausufernden Kämpfe, dafür wird Ihr Hirn beansprucht. Actionfans sollten sich die Installation also zweimal überlegen. Alle anderen jedoch erleben eine nervenaufreibende Zeit. Welche Falle wartet im nächsten Raum? Wo sind die Hinweise darauf zu finden? Welcher Weg führt endlich in die Freiheit und welchem Zweck diente der unterirdische Laborkomplex überhaupt? Diese Fragen werden Sie sich ständig stellen, wenn Sie schweißgebadet die Tür zum nächsten Raum im Würfel öffnen. Spannung pur! (ab) ❑

Info: www.sureai.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

MYSTERIÖS | Der Spieler erreicht die unterirdische Forschungsanlage.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Blitzkrieg

Blitzkrieg gehört zu den bei Fans von **Company of Heroes** beliebtesten Modifikationen. Dies liegt nicht nur an den neu texturierten Einheiten, sondern vor allem an dem Umstand, dass nicht Panzer, sondern deren Besatzung im Kampf an Erfahrung gewinnt. Verlieren Sie etwa während einer Schlacht eines der Stahlungetüme, so setzen Sie die Mannschaft einfach in ein neues und starten gleich mit mehr Durchschlagskraft, ohne dass Sie das Gefährt erst wieder langwierig aufpäppeln müssen.

Das Schadensmodell der Fahrzeuge überarbeiteten die Modder ebenfalls. Laut eigener Aussage soll dieses noch realistischer ausfallen. Das tut auch die neue Geschwindigkeit der Panzer und Autos, die sich nun akribisch an die der echten Vorbilder halten. Außerdem können Sie nun detaillierter Informationen zu allen Kriegsgeräten nachlesen. Vermissen Sie in **Company of Heroes** ein wenig die Übersicht in den Kämpfen, so lässt sich die Kamera mit der **Blitzkrieg**-Mod weiter herauszoomen. Dies alles sowie zusätzliche Karten und Fähigkeiten für Ihre Commander machen **Blitzkrieg** zur bisher ultimativen Modifikation für **Company of Heroes: Opposing Fronts**. (ab) ❑

Info: www.moddb.com/mods/blitzkrieg



Einzel/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

HEUTE EIN KÖNIG | Das Upgrade der schweren Panzerfabrik schaltet die Königstiger-Panzer frei.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

ARMA 2 PATCH 1.01
Im PC-Games-Test in dieser Ausgabe patzte die Militärsimulation **ARMA 2**. Kaum in den Läden, veröffentlicht Entwickler Bohemia Interactive daher auch schon den ersten Patch. Die 97 Megabyte große Datei enthält hauptsächlich Verbesserungen im Bereich der künstlichen Intelligenz. Die Gegner reagieren nun wesentlich realitätsnäher. Die Beseitigung von flackernden Texturen, eine Überarbeitung der Verletzungssimulation und eine Erhöhung der Spielgeschwindigkeit runden das Paket ab.
Info: www.arma2.com

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES UNOFFICIAL PATCH 6.2
Was wären Computerspiele ohne eine Fan-Community und findige Modder? Das inzwischen angestaubte Rollenspiel **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** erfreut sich dank dieser Gemeinschaft noch immer großer Beliebtheit. Mittlerweile erschien die etwa 160 Megabyte große Version 6.2, die aus der ursprünglichen Verkaufsversion geschnittene Inhalte wiederherstellt und einige Programmfehler beseitigt.
Info: www.patches-scrolls.de

DIE SIMS 3: NACKTPATCH
Der No-Censor-Mod von Modder CyberOps entfernt die Verpixelungen in **Die Sims 3**, die sonst beim Umziehen, Baden oder Duschen erscheinen, und bringt so nackte Tatsachen mit Barbiepuppencharme zum Vorschein.
Info: www.pcgames.de/aid,686004

CRYSIS

Cryhunter 2

In der Fortsetzung von **Cryhunter** erleben Sie eine Welt, die von den Außerirdischen überrannt wurde und in der sich die Menschheit ihrem Schicksal ergeben hat. Selbstverständlich können Sie diesen Zustand nicht so belassen und greifen zu den Waffen. Ein erster Abstecher führt Sie in der Rolle des einsamen Helden zu einem Außenposten und hier beginnt die Action so richtig. Alienangriffe, Verfolgungsjagden und Auseinandersetzungen mit bösen Koreanern stehen auf der Tagesordnung. Ein spannendes Abenteuer von Modder Danny Seltrecht, das lediglich durch den fehlenden Kompass und die dadurch häufige Orientierungslosigkeit getrübt wird. (ab) ❑

Info: http://crysis.4thdimension.info

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel

GRUPPENTHERAPIE | Die kleinen Aliens greifen oft im Team an. Sie schrotten hier Ihren Jeep.

RUNES OF MAGIC

Die Saga geht weiter

Während Fans von **Runes of Magic** mit Patch 1.7 die tieferen Ebenen der Ruinen des Eiszwergenkönigreichs erkunden und neue Gebäude errichten, bereitet Frogster inzwischen schon Kapitel 2 des Fantasy-Spiels vor. Im September schlüpfen Sie darin erstmals in die Rolle der Elfen. Zudem versuchen Sie sich an zwei neuen, noch unbekannten Klassen und nutzen neue Stufe-40- und Stufe-45-Elite-Skills. Wer nicht auf Haustiere verzichten möchte, für den hält **Chapter Two: The Elven Prophecy** ein sogenanntes Pet-System bereit, bei dem Sie sich ein Begleittierchen aussuchen können. Die Zukunft hält für **Runes of Magic**-Spieler also noch jede Menge interessanter Abenteuer bereit. (ab) ❑

Info: www.runesofmagic.com



WINDIG | Diese Windmühle gehört zu den neuen Gebäuden in **The Elven Prophecy**.





- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- 1000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

NVIDIA GeForce with CUDA

869€

Oder schon ab 16,27€ mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948,99 €

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400
- BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX285
- 500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1158,99 €

1079€

Oder schon ab 20,20€ mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten





- Intel® Core™ i7-920 Prozessor
- BIS ZU 4x3.6GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 6144MB High End PC3-12800 DDR3
- 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX285
- 1000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- i7 CPU mit Wasserkühlung
- Blu-Ray ROM / DVD-ROM
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



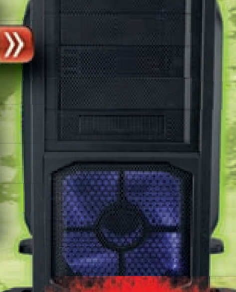
NVIDIA SLI

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1918,99 €

1799€

Oder schon ab 33,68€ mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

- Intel® Core™ i7-965 Prozessor 4x 3.20Ghz
- Eine dynamische Übertaktung ist bereits in der CPU integriert und erfordert daher keine Wasserkühlung
- 6144MB High End PC3-10600 DDR3
- 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX295
- 1500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418,99 €

2299€

Oder schon ab 43,04€ mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Achten Sie auf Intel Inside®

NVIDIA GeForce with CUDA

- Intel® Core™ i7-965 Prozessor 4x 3.20Ghz
- Eine dynamische Übertaktung ist bereits in der CPU integriert und erfordert daher keine Wasserkühlung
- 12288MB High End PC3-10600 DDR3
- 2x1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX295
- 4000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray ROM / DVD-RW
- Inklusive Windows Vista Ultimate





3399€

Oder schon ab 63,64€ mtl./Finanzierung [2)]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND




GEFÄHRLICH | Der Bösewicht aus Neverwinter Nights 2 rüstet sich mit einem magischen Schwert zum Angriff.

Die besten Mods zu Neverwinter Nights 2

Von: Andreas Bertits

Der umfangreiche Editor von Neverwinter Nights 2 ermöglicht es, komplexe Abenteuer zu erstellen. Wir stellen Ihnen fünf spannende vor.

A Hunt through the Dark Remastered

AUF EXTENDED-DVD
• Mod

Fans der Dungeons & Dragons-Welt Forgotten Realms (Die Vergessenen Reiche) kennen sie: die Drow. Kriegerische Dunkelelfen, die tief unter der Oberfläche leben. Die brutale, matriarchalische Gesellschaft wurde unter anderem in den Romanen von R. A. Salvatore beleuchtet. In diese faszinierende Gesellschaft tauchen Sie nun in einem Abenteuer für Neverwinter Nights 2 ein: A Hunt through the Dark von Markus „Wayne" Schlegel erschien zunächst als Trilogie für Neverwinter Nights 1 und mauserte sich zu einem der beliebtesten Module. Nun erschien eine überarbeitete Version für Neverwinter Nights 2. An der grundlegenden Geschichte hat sich nichts geändert. Sie sind ein Drow und leben in einer der unterirdischen Städte. Ihr geordnetes Leben unter der Herrschaft der Frauen gerät jedoch bald aus den Fugen. Die zwielichtige Herrin Piwiewien spielt dabei eine entscheidende Rolle. Während Ihrer Suche nach den Drahtziehern einer Intrige verschlägt es Sie schließlich an die Oberwelt, wo Sie so gefährlichen Kreaturen wie den „Menschen" begegnen. Hier soll sich Ihr Schicksal entscheiden.

A Hunt through the Dark Remastered gehört zu den interessantesten Modulen für Neverwinter Nights 2, da es Ihnen einen Einblick in eine sehr faszinierende Kultur gibt. Die überarbeitete Version enthält eine neue Nebengeschichte in Akt 4, ist also nicht nur optisch aufgebohrt. Zudem wurden neue Elemente der Drow-Kultur in das Abenteuer eingefügt, welche in aktuellen Romanen in diesem Universum erwähnt wurden. Wollten Sie schon immer mal aufseiten der Bösen spielen, haben Sie mit diesem Abenteuer Gelegenheit dazu, denn die Drow-Elfen gehören zu den gefürchtetsten und bösartigsten Völkern der Forgotten Realms. So müssen spannende Fantasy-Abenteuer aussehen: originelle Ideen, gepaart mit traditionellen Elementen und einer guten Story – klasse! (ab) ❑

Info: http://nwvault.ign.com


OBACHT! | In den Höhlen der Unterwelt trifft der Held auf einen gefährlichen Beholder.


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

REDSELIG | Der Spieler spricht mit einem Vertrauten, der ihm wichtige Hinweise gibt.

Die Traumfängerin 2

AUF EXTENDED-DVD
• Mod

Starke Frauen in Rollenspielen sind eher die Ausnahme. Umso besser, dass Sie im **Neverwinter Nights 2**-Modul **Die Traumfängerin 2** in die Haut einer holden Maid schlüpfen. Im ersten Teil der Reihe machte sich die Heldin auf den Weg, ihren Mann aus den Fängen eines finsteren Dämons zu befreien. Während ihrer Suche bemerkte sie seltsame Fähigkeiten an sich, die mit ihren Träumen in Verbindung standen. In der Fortsetzung kommt die Protagonistin langsam dem Geheimnis ihrer neuen Kräfte auf die Spur, benötigt aber dringend Hilfe, um mit ihnen umgehen und sie verstehen zu können.

Auf der Suche nach einem mysteriösen Elf, der Ihnen in einem Traum erschien, verschlägt es Sie in die Graumantelberge. Hier herrscht ein Streit zwischen den Wächtern der Elfensiedlung Caer Estal und den Rebellen. Egal welcher Fraktion Sie sich anschließen, Ihr Ziel ist die Elfenstadt, denn hier befindet sich der Gesuchte im Gefängnis. Um ihn zu sprechen, müssen Sie ebenfalls hinter Gitter gelangen. Das stellt kein größeres Problem dar, da Sie lediglich gegen die elfischen Gesetze verstoßen müssen. Doch kann der gefangene Elf Ihnen wirklich helfen und welchem Zweck dienen Ihre Traumfähigkeiten? Da die Serie mit dem zweiten Teil noch nicht endet, bleiben einige Fragen unbeantwortet.

Das komplett deutsche Modul von Ute Knörzer entführt Sie in eine merkwürdige, aber faszinierende Welt. Die Geschichte überzeugt und motiviert mit den vielen Rätseln und Wendungen ständig zum Weiterspielen. Die abwechslungsreichen und hübschen Gebiete, spielbeeinflussende Entscheidungen, die vielen interessanten Nichtspieler-Charaktere und spannende Kämpfe tun ein Übriges, ein einzigartiges Spielerlebnis zu erzeugen. Ute Knörzer von Feline Fuelled Games hat derzeit noch weitere heiße **Neverwinter Nights 2**-Eisen im Feuer. Wir sind schon sehr gespannt darauf. (ab) ❑

Info: www.felinefuelledgames.de



HÖHLENKAMPF | In einem unterirdischen Labyrinth kämpfen die Helden gegen Monster.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



BUMMEL DURCH DIE STADT | In der idyllischen Elfensiedlung gibt es viel zu tun und zu entdecken.

Fate of a City

AUF EXTENDED-DVD
• Mod

Abenteuer in Städten sind bei vielen Rollenspielern geliebt und gehasst zugleich. Einerseits bietet solch ein Szenario viele Möglichkeiten, was verwinkelte Levels und Geschichten um konkurrierende Fraktionen und Intrigen zwischen Familien angeht. Andererseits vermissen viele Spieler weitläufige Areale, lauschige Wälder und mysteriöse Höhlen – das Gefühl von Freiheit. **Fate of a City** von AmstradHero schickt Sie jedoch in ein dermaßen spannendes Abenteuer, dass das Szenario fast zweitrangig erscheint. Kein Wunder, gehört das Abenteuer doch zu den am besten bewerteten Modulen auf der Webseite **Neverwinter Nights 2** Vault.

Sie sind Mitglied der Stadtwache von Darthall, kein übler Job. Sie flößen anderen Respekt ein, verhauen die bösen Buben und werden dafür sogar bezahlt. In letzter Zeit jedoch gehen Ihnen die ständigen Querelen der großen Familie auf die Nerven. Irgendwas ist am Brodeln in Darthall, die Intrigen nehmen überhand. Das liegt daran, dass sich die Stadt an einer wichtigen Handelsstraße an der Grenze zweier konkurrierender Reiche befindet: Sembia und Cormyr. Zu allem Überfluss häufen sich Gerüchte über eine feindliche Armee, die auf Darthall zumarschiert. In dieser explosiven Zeit ist es an Ihnen, nicht nur Ihr eigenes Schicksal, sondern das der ganzen Stadt zu bestimmen. Denn manchmal sind Stadtwachen nicht einfach nur Bürger mit Schwertern, sondern echte Helden.

Fate of a City fasziniert nicht nur aufgrund der Politik innerhalb der Siedlung, der etwas außergewöhnlichen Geschichte und des ständigen Gefühls von Bedrohung. Sie haben sogar die Gelegenheit, mit einem Ihrer Begleiter anzubandeln. Es kann sich daraus sogar eine Romanze entwickeln. Zudem fallen ständige Entscheidungen an, die sich auf Ihren Helden auswirken. Möchten Sie lieber der strahlende Heroe sein oder ein übler Schläger? Das liegt in diesem spannenden Abenteuer ganz allein in Ihrer Hand. (ab) ❑

Info: http://nwvault.ign.com

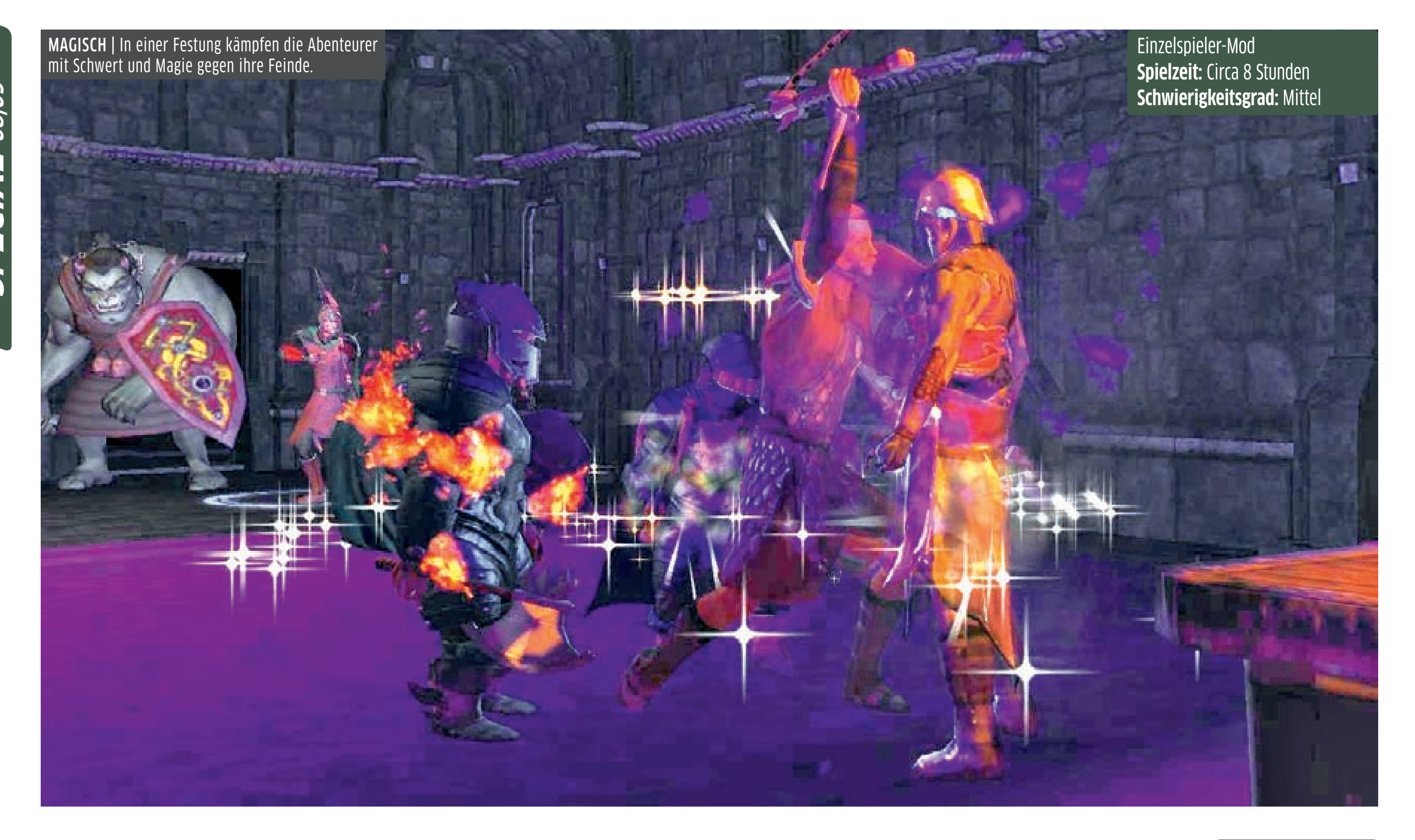


TOTENTANZ | In einer Krypta kämpft der Held gegen modrige Zombies.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 9 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



ZAUBEREI | Tödliche Zaubersprüche können in den dunklen Straßen Darthalls schnell zum Sieg führen.


MAGISCH | In einer Festung kämpfen die Abenteurer mit Schwert und Magie gegen ihre Feinde.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Der Fluch der Zwerge 2

AUF DVD
• Mod

Im zweiten Teil von Gradus' Der Fluch der Zwerge-Reihe setzt sich das Abenteuer fort. Der Held befindet sich inzwischen auf dem Weg nach Süden, zu einem Dorf der Halblinge, um dort den legendären Helm der Halblinge zu finden. Doch der Weg erweist sich als gefährlicher als gedacht. Die Karawane, mit welcher der Held unterwegs ist, bleibt stecken, der Leithengst flüchtet. Klar, dass es zu Ihren Aufgaben gehört, das Tier wieder einzufangen, um den Weg fortsetzen zu können. Doch in Fluch der Zwerge 2 erwarten Sie noch wesentlich gefährlichere Aufgaben. Modder Gradus integrierte einige Entscheidungen, die den Spielverlauf beeinflussen. Haben Sie etwa keine Lust, das fliehende Pferd zu suchen, gehen Sie einfach zu Fuß weiter. Doch auch hier sei gesagt, dass keine lustige Wanderung auf den Recken wartet. Denn ein fieser Goblin-Stamm hat es sich auf dem Weg gemütlich gemacht …

Allein zu wandern macht keinen Spaß, daher finden Sie auf beiden Wegen Begleiter, die Ihnen tatkräftig unter die Arme greifen und auch für den Verlauf der Geschichte wichtig sind. Hier ergeben sich oft nette Gespräche. Haben Sie schließlich das Ziel Ihrer Reise, das Dorf der Halblinge erreicht, kann das doch nicht alles gewesen sein? Mitnichten. Denn hier beginnt das Abenteuer erst richtig. In der Gegend der Siedlung geht es nicht mit rechten Dingen zu. Bewohner verschwinden auf mysteriöse Weise. Ein Magier lässt niemanden mehr in seinen Turm und einige Menschen, die ihr Lager an einem Weiher aufgeschlagen haben, benötigen dringend Hilfe. Es gibt also wieder viel zu tun für einen echten Helden. Und bevor Sie sich nicht bewiesen haben, lassen Sie die Halblinge nicht ins Dorf.

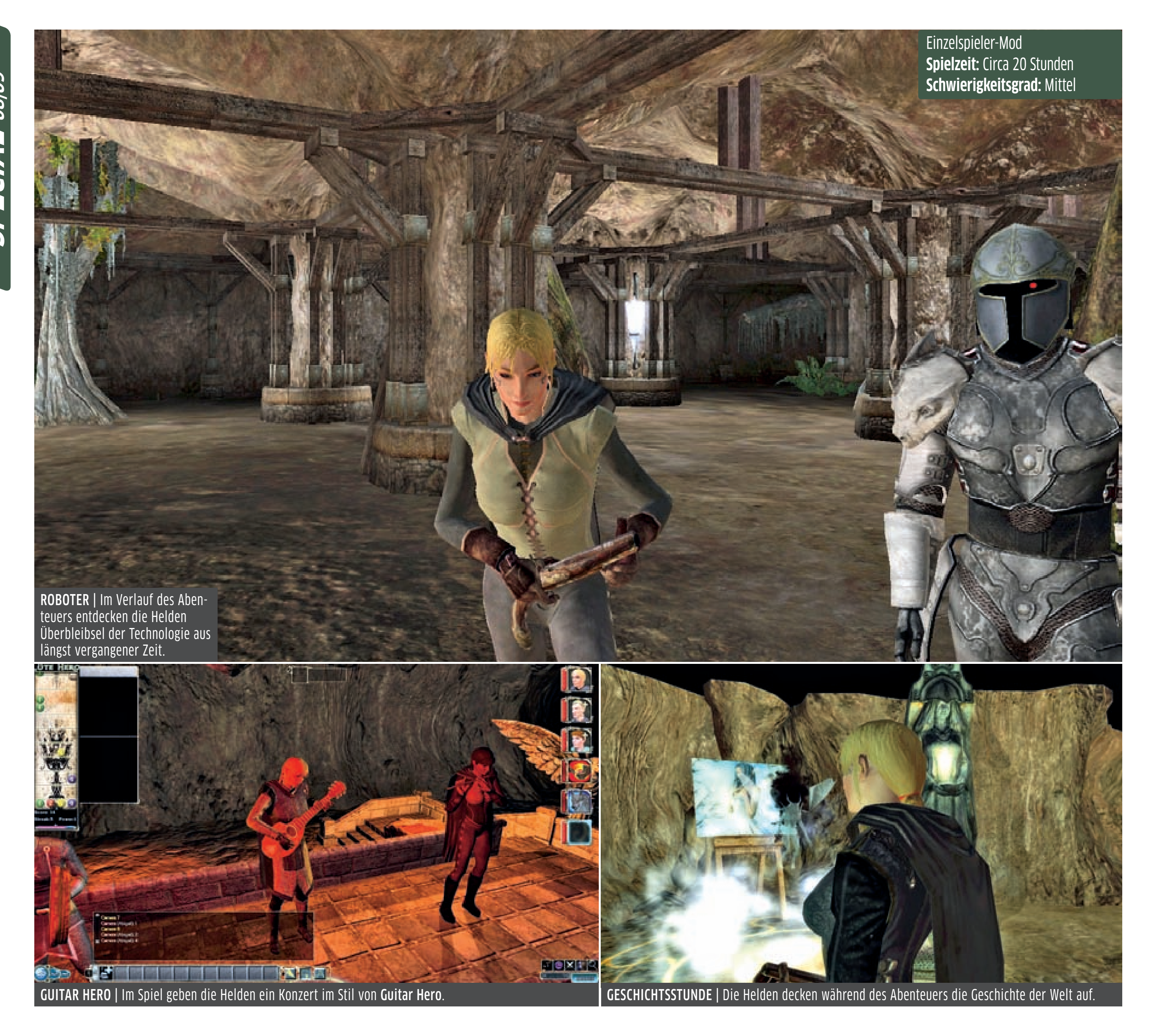
Diejenigen, die bereits den ersten Teil der Reihe gespielt haben, werden einen ominösen Bettler wiedererkennen, der je nach Ihren Entscheidungen im Fluch der Zwerge 1 einige Überraschungen in petto hat. Treffen Sie schließlich auf einen für die Geschichte wichtigen Zauberer, schickt Sie dieser in die Vergangenheit, um den begehrten Helm der Halblinge zu finden. Diesen wiederum gibt es jedoch nicht ohne einen ordentlichen Endkampf …

Der Fluch der Zwerge 2 ist ein enorm umfangreiches und spannendes Abenteuer aus Deutschland. Dementsprechend benötigen Sie bei den interessanten Texten auch keine Englischkenntnisse. Fantasy-Fans sollten sich das Modul nicht entgehen lassen, da es ungemein viel Spaß macht. Wir warten schon gespannt auf Teil 3. (ab) ❑

Info: www.felinefuelledgames.de


TOLLER AUSBLICK | Von einer Anhöhe aus betrachtet die Heldengruppe ein kleines Dorf.


AUF DEM BAUERNHOF | Die Idylle dieser Farm trügt. Überall lauern tödliche Gefahren.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ROBOTER | Im Verlauf des Abenteuers entdecken die Helden Überbleibsel der Technologie aus längst vergangener Zeit.

GUITAR HERO | Im Spiel geben die Helden ein Konzert im Stil von **Guitar Hero**.

GESCHICHTSSTUNDE | Die Helden decken während des Abenteuers die Geschichte der Welt auf.

Dark Waters

Nach einem verheerenden Krieg liegt der Großteil der Welt unter Wasser. Nur die Spitzen der höchsten Gebirge bieten den wenigen Überlebenden Zuflucht. Inzwischen sind viele Jahrhunderte vergangen. Die Völker haben die Zeit vor der Katastrophe vergessen. Während einst Maschinen und Technologien den Alltag vereinfachten, macht sich nun Magie breit. Ein Umstand, der den meisten Angst bereitet. Denn einst herrschten die sogenannten Gifted mit ihren Kräften des Geistes über die normalen Menschen, die als unmündige Diener und Sklaven gehalten wurden.

Zu Beginn der Trilogie Dark Waters von Adam Miller finden Sie sich mit ihren drei Freunden in einem friedlichen Dorf wieder. Der triste Alltag führt dazu, dass die vier eine geheimnisvolle Steintür öffnen möchten, hinter der sich angeblich das verlorene Reich des Himmels befindet, aus dem ihr Volk einst vertrieben wurde. Der Plan gelingt, doch im Inneren der verlassenen Bergfestung erhalten die Freunde ungewollt die Erinnerungen längst vergessener Helden. Eingesperrt in der Burg, ist es nun Ihre erste Aufgabe, einen Ausgang zu finden. Dabei entdecken Sie viele Hinweise auf die äußerst interessante Geschichte dieser außergewöhnlichen Welt.

Vor allem die Interaktion zwischen den Charakteren macht **Dark Waters** zu einem echten Spielvergnügen. Jeder der Helden besitzt eine – eigentlich sogar zwei – äußert interessante und tiefgreifende Persönlichkeit. Dies führt zu kurzweiligen, fantastisch, aber englisch vertonten Gesprächen, in denen Sie die Beziehung der Charaktere untereinander beeinflussen. Doch auch die Welt an sich und ihre Geschichte fesselt Sie an den Bildschirm. Ständig möchte man mehr wissen, möchte man weiterspielen, um dem Geheimnis dieses Reiches auf die Spur zu kommen. Natürlich bekommen Sie es im späteren Spielverlauf auch – typisch für **Neverwinter Nights 2** – mit grässlichen Kreaturen zu tun und müssen harte Kämpfe ausfechten. Doch im Vordergrund steht immer die Geschichte.

Dark Waters wartet mit einer genialen Besonderheit auf. An einer Stelle des Abenteuers spielen Sie eine mittelalterliche Form von **Guitar Hero**. In Lute Hero drücken Sie bestimmte Tasten, abhängig von den ins Bild fliegenden Noten, und geben so ein Konzert. Aus Platzgründen finden Sie das Modul jedoch nicht auf unserer DVD. Sie können sich das fantastische Abenteuer aber unter der unten angegebenen Internetadresse herunterladen. Doch auch ohne die Musik in Lute Hero werden Sie die drei Teile des preisgekrönten Abenteuers **Dark Waters** an den Monitor fesseln. Selbst in den meisten Vollpreis-Rollenspielen bekommen Sie keine derartig tiefgründige Geschichte und abwechslungsreichen Charaktere geboten. (ab) ❑

Info: http://nwvault.ign.com

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Achten Sie auf Intel Inside®

NVIDIA GeForce with CUDA

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

1199.- €

oder Finanzkauf [2] ab 22,44€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7432

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1318.99









Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!







15,4"WXGA

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6500 mit 2x 2.1 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

599.- €
oder Finanzkauf 2) ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate
Art-Nr. 7520
Inklusive Windows Vista® Home Premium **658.99**



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 400GB Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 8600M GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 3x USB 2.0, HDMI, Webcam E-SATA, Cardreader, 2.0 HD Audio, 6 Zellen Li-Ion Akku, 256MB + shared memory

549.- €
oder Finanzkauf 2) ab 17,81€/mtl. Laufzeit: 36 Monate
Art-Nr. 7525
Inklusive Windows Vista® Home Premium **608.99**

15,6"WXGA DDR3

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 512MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk



15,6" WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366x768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N , 2.0 HD Audio, 4x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

769.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,48€/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Art-Nr. 7521
Inklusive Windows Vista® Home Premium **828.99**



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WSXGA+ Non Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, 4x USB 2.0, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1299.- €
oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7522
Inklusive Windows Vista® Ultimate **1418.99**

17"WUXGA

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1799.- €
oder Finanzkauf 2) ab 33,68€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7500
Inklusive Windows Vista® Ultimate **1918.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

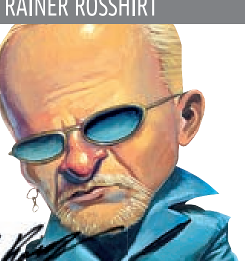
www.one.de

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Ich habe Magenkrämpfe, Sodbrennen und Albträume. Nein, nicht weil ich aus Versehen in einen Spiegel geguckt hätte – schlimmer. Viel schlimmer!"

Ich bin eigentlich nicht so der TV-Konsument und ziehe andere Arten des Zeitvertreibs vor. Aber wider besseren Wissens geb ich mir dann doch ab und zu die volle Dröhnung an deutschem Fernsehen und bin immer wieder aufs Neue überrascht, wie qualvoll das doch sein kann. Und es wird mit zunehmendem Alter sogar immer schmerzhafter. Ob das jetzt an mir oder dem Fernsehen liegt, tut nichts zur Sache und muss auch nicht ausdiskutiert werden. Völlig perplex konnte ich auf mehreren Kanälen erfahren, dass Boris Becker wieder heiratet. Wer war das noch einmal? Ja, ich kann mich dunkel erinnern. Aber wen interessiert seine neue Gespielin und der Aufwand, den er um den Hasen betreibt? Da mir keine Antwort einfällt, beginne ich zu zappen. Das hätte ich bleiben lassen sollen!

In den 90er-Jahren konnte ich mich mühsam an die Talkshows gewöhnen. Nicht dass ich sie öfter geguckt hätte; ich gewöhnte mich nur an den Schmerz. Weit, weit jenseits aller Schmerzgrenzen offenbarten sich dem leidenden Zuschauer menschliche Verirrungen, an denen viele Psychiater bestimmt ihre helle Freude hatten. Um solche Geschöpfe zu studieren, mussten sie früher immerhin noch verschlossene Häuser mit hohen Mauern besuchen. Da es ja immer noch Big Brother gibt, können sie zum Glück nach wie vor davon Abstand nehmen. Heute ist alles anders und man setzt vielmehr auf menschliches Elend und die Mitleidsmasche. Irgendeiner hat immer Krebs und/oder muss in einer Bauruine leben. Jedes Krankheitsbild wird gerne aufgegriffen und mit Eifersuchtsdramen, Krankheiten aller Art und selbst kranken Hunden angereichert. Auch angeborene und unheilbare Dummheit ist kein Tabuthema mehr. Was soll daran unterhaltsam sein? Ist es nur die Freude zu sehen, dass es anderen noch schlimmer ergeht als einem selbst? Präsentiert wird das Jammertal dabei von selbsternannten Moderatoren – allesamt Typen, wie sie früher an deiner Haustür standen und dir ein Zeitungsabo verkaufen wollten. Vielleicht sind solche Sendungen ja auch nur die Rache dafür, dass ich damals nicht unterschrieben habe? Und wenn es nicht mehr genug Elend gibt, dann wird zumindest gecastet, was das Zeug hält. Der Begriff „Star" hat inzwischen weniger Bedeutung als der Zusatz „Gourmet" auf meiner Supermarktsuppe. Sie verschwinden auch schneller wieder, als ich mir die Namen merken könnte – von den Gesichtern ganz zu schweigen. Wer früher noch froh war, an der Fleischtheke arbeiten zu können, sieht sich heute als neuer, noch zu entdeckender Superstar. Nichts gegen schöne Träume. Aber mir wäre es doch bedeutend lieber, wenn sie privat blieben.

Und mit Extrem schön flimmert mir dann der Gipfel der Geschmacklosigkeit entgegen. Hier werden aus echt hässlichen Menschen echt langweilige Menschen geschnitzt, wobei „geschnitzt" hier sogar noch wörtlich zu verstehen ist. Bis zur Unkenntlichkeit werden die Probandinnen gestylt, geföhnt und operiert, bis alle Bekannten weinen (aus Freude?), Vati ebenso glücklich wie debil grinst und sich die Kinder fragen, wer denn die hysterische Tante ist, die ein wenig wie Mutti aussieht. Vielleicht sollte ich mich jetzt auch mal so langsam bei einem Fernsehsender vorstellen? Extrem schön ist zwar nichts für mich und in meinem Fall auch hoffnungslos, aber wie wäre es mit einem neuen Format: „Schön extrem"? Falls meine Idee aufgegriffen wird – sie wäre preiswert zu haben!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Quiz

„Dank weiblicher Intuition weiß ich es."

Hallo Rainer,

dank weiblicher Intuition weiß ich, dass die Dame bei der „Wer bin ich"-Aktion (Ausgabe 06) von Beruf Beiköchin/Köchin ist oder sonstwie in eurer Kantine arbeitet.

mfg Svenja Bross

Mal ganz davon abgesehen, dass unser Verlag zwar über alles Mögliche, aber keine Kantine verfügt, was bringt Sie bitte dazu zu glauben, dass es sich bei unserer Empfangsdame um eine Köchin handelt? Ich hab schon mehrmals eine Köchin gesehen und stets waren diese aber komplett anders gekleidet und haben auch ganz anders gerochen, aber das ist ein anderes Thema. Den Kommentar von ihr erspare ich Ihnen besser, da er selbst mit gutem Willen nicht mehr als damenhaft durchgehen konnte, obwohl dies sonst ganz und gar nicht ihre Art ist. Was ich Ihnen noch erspare, ist mein Kommentar bezüglich weiblicher Intuition. Ich bin ja schon froh, dass Sie mich dank Ihrer untrüglichen Menschenkenntnis nicht für den Hausmeister hier halten.

Noch mehr vom Quiz

„Das Vorstellungsgespräch findet in Paris statt."

Hallo Rossi,

die Schönheit in der „Wer bin ich?"-Ausgabe 6/09 ist ganz klar meine nächste heimliche Geliebte. Das erkennt man doch sofort an dem lasziven Blick und der verführerischen Ausstrahlung, außerdem an dem leider etwas zugeschnürten Dekolleté. Der Job der Lebensabschnittsgefährtin ist leider schon an meine Freundin (die auch die PC Games liest) vergeben. Aber auch als Tagesabschnittsgefährtin (heimliche Geliebte) kann man so einiges noch „rausholen". Das

ROSSIS RACHE AN **HERR M.**

Rossi: Sehr geehrter Herr M., ich bedaure sehr, dass Sie Ärger mit unserem Aboservice hatten. Allerdings finde ich es dennoch unangebracht, hier gleich von Verbrechern zu reden. Nicht nur dass dies strafrechtliche Folgen haben könnte, es entspricht auch in keiner Weise den Tatsachen. Verbrecher werden bei uns eigentlich nicht eingestellt. Die von Ihnen reklamierte, unrechtmäßige Abbuchung könnte man vielleicht mit einer automatischen Verlängerung Ihres Abos erklären. Auch hierbei sind keine kriminellen Machenschaften verantwortlich – so stand es im Kleingedruckten. Um dies zu umgehen, würde eine einfache Benachrichtigung von Ihnen durchaus ausreichen. Ob Sie uns den Wusch schriftlich, telefonisch, oder wie hier geschehen, per E-Mail kundtun, spielt hierbei keine Rolle. Allerdings könnten Sie unser und auch Ihr Leben vereinfachen, wenn Sie uns so unwichtige und nebensächliche Details wie Ihre Kundennummer oder zumindest Ihren Namen und Ihre Anschrift mitgeteilt hätten. Dass Sie die Angabe von persönlichen Informationen aus datenschutztechnischen Gründen unterlassen haben, spricht zwar für Ihre Vorsicht, aber nicht unbedingt für Ihre Weitsicht. Unter der von Ihnen verwendeten E-Mail-Adresse haben wir leider keinen Eintrag in unserer Datenbank. Jetzt könnten wir natürlich alle Abonnenten mit dem Anfangsbuchstaben „M" kontaktieren, aber ich fürchte, dass dies eine Weile dauern könnte, wenn Sie uns nicht wenigstens mitteilen, ob sich das M auf Ihren Vor- oder Nachnamen bezieht.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Spielepaket könnt ihr übrigens behalten, stattdessen hätte ich gerne die Kontaktdaten meiner neuen „Mitarbeiterin". Sofern ich diese nämlich bekomme, werde ich keine Zeit/Energie mehr haben, um noch am PC zu spielen. Das Vorstellungsgespräch findet in Paris statt. Für „Arbeitskleidung" zahle ich. Bitte richten Sie doch schon einmal beste Grüße aus und dass ich mich sehr auf unsere „Zusammenarbeit" freue.

Mit „angespannten" Grüßen und der Hoffnung auf eine Antwort: Daniel Strelow

Ich habe mich schon gefragt, warum ausgerechnet diesmal sich keine „Hormongesteuerten" melden. Ich wollte in meiner Verzweiflung schon anfangen, an das Gute im Mann zu glauben, aber dann kam ja Ihre E-Mail. Dass unsere Kolleginnen weder verliehen, verkauft noch getauscht werden, erwähne ich nur der Vollständigkeit halber. Solange das Denken noch mit dem Kopf erledigt wird, sollte dies ja auch einleuchten. Aber auch ohne die Begleitung unserer Kollegin werden Sie kaum noch am PC spielen! Allerdings weniger aus Zeitmangel, mehr deshalb, da die künftige Bezugsadresse für Ihre PC Games vermutlich die örtliche Jugendherberge sein wird, weil Sie Ihre mitlesende Freundin nach diesen Zeilen garantiert vor die Türe setzen wird. Hätten Sie weiterhin mit dem Kopf gedacht, wäre Ihnen das erspart geblieben!

Ratatouille

„Können Sie denn kochen?"

Guten Tag Herr Rosshirt,
ist Ihnen eigentlich schon einmal aufgefallen, dass Sie eine sehr große Ähnlichkeit, wenn nicht sogar zahlreiche Übereinstimmungen mit dem Koch „Horst" aus dem Pixar-Film „Ratatouille" haben? Ihre abgedruckte Karikatur gleicht ihm doch schon sehr. Horst ist ein sehr mürrischer und schweigsamer Koch, der von Tim Mälzer gesprochen wird. Können Sie denn kochen?

Mit freundlichen Grüßen Simon Lanzinger

Können Sie mir mal bitte das Salz dort drüben reichen?

Wie schön, dass es Ihnen nach so langer Zeit auch aufgefallen ist. Vielleicht hat meine Karikatur eine gewisse Ähnlichkeit mit Horst, aber wenn Sie sich eine Folge von „Rossis Welt" ansehen, werden Sie feststellen, dass ich im richtigen Leben eher Ähnlichkeiten mit Emile habe. Zu Ihrer Frage: Ich beherrsche zwar einige Rezepte und ein paar meiner Gerichte sind wirklich sehr gut, aber kochen kann ich nicht wirklich. Meine „Thai-Style-Hamburger vom Grill" sind laut der Zeugenaussage von Überlebenden ganz große Klasse! Wenn Interesse besteht, kann dieses Wissen gerne weitergegeben werden. Als Platz dafür würde sich die „Rechenstunde" anbieten, die langsam, aber sicher anfängt, mich zu nerven. Um Echo seitens der Leserschaft wird hiermit ausdrücklich gebeten.

PS: Nein, aber meinen Senf.

Unfall

„Nicht dass ihr noch verklagt werdet."

Hallo Rainer,
ich möchte ja jetzt keine Schadensersatzforderungen stellen, da ich tatsächlich verhältnismäßig glimpflich davongekommen bin, aber was mir da während des Lesens deiner Rumpelkammer widerfahren ist, ist gefährlich und ich möchte warnen. Die PC Games hat bei mir ihren Stammplatz: griffbereit neben dem Toilettensitz. Damit mir bei anstrengenden Sessions nicht die Laune vergeht. Jetzt war es so, dass ich so interessiert und belustigt die Rumpelkammer las, dass ich nicht bemerkte, wie mir beide Beine einschliefen. Dann, nach verrichteten Dingen, wollte ich mich erheben, da knickten mir beide Beine weg und ich knallte voll gegen die Badewanne und landete schließlich auf dem Boden. Das sah mit Sicherheit ziemlich bescheuert aus. Glücklicherweise habe ich beim Stuhlgang gewöhnlich keine Gesellschaft, sodass ich keinem unmittelbaren Spott ausgesetzt war. Allerdings landete meine PC-Games-Ausgabe in der sich gerade füllenden Badewanne, und das leider inklusive DVD. Ich weiß, dass ich mit einer Ersatzforderung wenig Aussicht auf Erfolg habe. Aber wenigstens solltest du andere Leser vor dieser Unfallgefahr warnen, denn ich wünsche keiner Person, dass ihr Derartiges widerfährt. Nicht dass ihr noch verklagt werdet. Ich empfehle einen dezenten Hinweis auf der Titelseite, dann seid ihr auf der sicheren Seite.

Der Jonas

Dies ist nicht die erste E-Mail, in der mir zugetragen wird, dass die PC Games gern in kleineren Zimmern mit Keramiksitz gelesen wird. Offenbar scheinen (gefühlte) 50 Prozent unserer Leser unser Magazin auf dem stillen Örtchen zu konsumieren. Ich überlege darum ernsthaft, der Geschäftsleitung den Vorschlag zu unterbreiten, zu

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund um Topverdiener**

5) **8,54** Millionen Euro: Mit diesem kümmerlichen Einkommen musste sich 2008 Siemens-Chef Peter Löscher bescheiden. Was könnte man sonst noch mit dieser Summe finanzieren? Die Universität Passau erhält diese Summe, um 648 neue Studienplätze zu schaffen.

4) **12,6** Millionen Euro: Nicht ganz so knausern musste 2008 Joseph Hogan, Vorstand des Energietechnikunternehmens ABB, mit seinem Einkommen. Im selben Jahr verhängte ein EU-Gericht diese Summe als Strafe für die Deutsche Telekom, weil sie von Wettbewerbern zu hohe Gebühren für die Nutzung ihrer Netze verlangte.

3) **12,7** Millionen Euro: Ob der Manager der Banco Santander 2008 seine Miete wohl mit diesem Einkommen bestreiten konnte? Der Lottospieler aus NRW, der im Juni dieses Jahres den Jackpot knackte und die gleiche Summe gewann, sollte damit keine Probleme haben.

2) **13,6** Millionen Euro: Daniel Vasella, Chef des Pharma-Konzerns Novartis, musste im Jahr 2008 jedenfalls nicht geizen, dank seines etwas üppigeren Einkommens. Genau die gleiche Summe hat dieses Jahr die Stadt Dillingen zur Verfügung, um sie in ihr Konjunkturpaket zu investieren.

1) **77,4** Millionen Euro: Porsche-Chef Wendelin Wiedeking konnte 2008 mit dieser stolzen Entlohnung nur müde über andere Manager lächeln. Immerhin hat auch die Comdirect Bank für das Geschäftsjahr 2008 ein Vorsteuerergebnis in gleicher Höhe erzielt.



Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

der Version mit DVD noch eine PC Games mit feuchtem Toilettenpapier herauszubringen, die bei der (gefühlten) Hälfte unserer Leserschaft vermutlich mit Begeisterung aufgenommen werden würde. Interessanterweise scheint dies jedoch nur bei Männern der Fall zu sein. Von unseren Leserinnen wurde mir nie berichtet, dass sie die Zeitschrift ausgerechnet hier schmökern. Was natürlich bei mir die Frage aufwirft, wo denn unsere Kunden mit der bezaubernden XX-Chromosomenverbindung unsere Zeitschrift lesen, auch wenn ich mich ein wenig vor der Antwort fürchte. Doch zurück zum Thema, auch wenn es mir inzwischen stinkt: Es gibt Dinge, die muss ein Mann nun einmal alleine tun. Alle Verrichtungen innerhalb von Toiletten gehören zweifellos dazu. Wir gehen auch davon aus, dass der korrekte Umgang mit einem Toilettensitz bereits vor der Kunst des Lesens erlernt wurde, und lehnen darum jegliche Haftung für Vorfälle jedweder Art innerhalb dieser vier Wände kategorisch ab! Auch ein Hinweis auf dem Heft, dass der Konsum dieser Seiten auf Aborten, Klosetts, Pissoirs oder Toiletten zu unerwünschten Nebenwirkungen führen könnte, wird sich auf unserem Magazin garantiert nie finden. Jedoch bin ich aus Kulanzgründen bereit, dir deine PC Games zu ersetzen. Wundere dich aber bitte nicht, wenn das Ersatzexemplar auch ein wenig feucht ist – das kommt von den Lachtränen.

Aussage

„Liegt das an der Software?"

Hi,

ich bin Leser Ihrer Zeitschrift und beim Spiel, nach der Installation, sagt mir mein PC, dass bei der Installation ein Fehler passiert ist oder so. Liegt das an der Software oder geht das Spiel nicht mit Vista?

THX für eure Hilfe: Roman

Ich fürchte, dass ich Ihnen hier auch nicht weiter behilflich sein kann. Die Fehlermeldung, dass ein Fehler oder so passiert ist, ist mir bisher nicht untergekommen und konnte auch durch heftiges Googeln nicht näher eingegrenzt werden. Auf Vista würde ich die Schuld aber nicht schieben. Vielleicht geht ja etwas mit der Sprachausgabe Ihres PCs schief und Sie haben ihn nur nicht richtig verstanden? Vielleicht nuschelt er auch ein wenig? Hat er sonst denn nichts gesagt? Sehr redselig scheint Ihr PC aber eh nicht zu sein. Unter Umständen könnte es aber auch hilfreich sein, seinen Blick zum Monitor zu wenden, wo bei nicht ganz so fortschrittlichen Modellen wie den Ihren eine lesbare Fehlermeldung erscheint, die jedoch in der Regel einen deutlich höheren Informationsgehalt besitzt.

Rechtschreibung

„Ich will für eine Minderheit einstehen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

seit ich vor zwei Jahren begann, die PC Games zu lesen, bin ich begeistert. Ihre Rumpelkammer lässt mich jedes Mal als Pseudo-Japaner das Heft von hinten nach vorne lesen und Ihr Wortwitz und die Eleganz Ihrer versteckten (zumindest manchmal) Kritik haben mir schon so manchen Tag gerettet. Aber das eigentliche Thema meines Schreibens ist leider anderer Natur, als Sie zu lobpreisen. Der Grund, der mir am Herzen liegt, ist, dass Sie sich immer wieder über die Orthographie Ihrer Fans beschweren. Sicher, ich kann Sie verstehen, wenn mal wieder jemand über der Tastatur einschläft und Ihnen das Ergebnis schickt, Sie dann Ihre liebe Not damit haben, sich zurückzuhalten. Aber ich will hier für eine Minderheit einstehen, der ich selber angehöre: Legastheniker! Ich kann mich leider nicht daran erinnern, dass Sie dieses Thema schon einmal mit dem gebührenden Eifer angesprochen hätten, denn viele Menschen können für ihre Rechtschreibfehler nichts, aber wir bemühen uns! Auch ich habe in meiner E-Mail sicher einige davon, was Sie vielleicht sogar ansprechen werden, aber ich entschuldige mich dafür und gelobe weiterhin in einer lebenslangen Orthographie-Reha das zu verbessern, was bei meiner Geburt schief lief. Ich hoffe sehr, dass meine E-Mail ihren Weg in Ihre Rumpelkammer findet oder Ihnen wenigstens eine Antwort-Mail wert ist, und freue mich voller Hoffnung darauf, zu sehen, was Sie zu antworten haben. Mein letzter Wunsch wäre nur noch, dass Sie mir die nächste PC-Games-Ausgabe von Ihnen handsigniert schicken oder – wenn das Budget dafür nicht reichen sollte – ein einfaches Autogramm.

Mit den besten Wünschen an Sie:
Krister Siedschlag

Sich über Handicaps von Mitmenschen lustig zu machen, hat nichts mit Humor zu tun – das ist einfach nur schlechter Stil. Ich verwette den Inhalt meines Tanks darauf, dass die von mir angeprangerten Fehler allesamt auf Nachlässigkeit und einem gerüttelt Maß an Desinteresse beruhen. Lei-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Natürlich hat in der letzten Folge niemand auf den Hund von Jürgen Melzer getippt und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Mathias kann zwei Dinge gleichzeitig. PC Games lesen und nicht ertrinken!

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



der scheint es sich im Internet eingebürgert zu haben, dass Höflichkeitsfloskeln und Rechtschreibung ebenso überflüssig sind wie Grammatik. Da eine Rechtschreibprüfung eigentlich auch von älteren Rechnern problemlos durchgeführt werden kann, bleibt mir leider nichts weiter übrig als anzunehmen, dass ich diesem Personenkreis nicht einmal diese kleine Mühe wert bin. „Unhöflich" ist da noch das harmloseste Wort, das mir dazu einfällt. Das bedeutet nun keineswegs, dass hier niemandem ein Fehler unterlaufen kann/darf/soll. Nur wer nichts tut, macht keine Fehler und da nehme ich mich selbst auch gar nicht aus. Aber auf rudimentäre Rechtschreibregeln zu achten, sollte doch eigentlich auch in Zeiten von E-Mails, Chats und Twitter möglich sein. Zumal es das Lesen ungemein erleichtert! Dass nun von Ihnen eine E-Mail kam, an der weder ich noch unser Lektorat etwas zum Verbessern fanden, ehrt Sie daher umso mehr und ich bin gern bereit, Ihnen den Platz auf meinen Seiten freizuräumen. Ein handsigniertes Exemplar dieser Ausgabe der PC Games erhalten Sie natürlich zusätzlich.

Preisfrage

„Ich hätte da eine klitzekleine Frage."

Hallo Rossi,

ich hätte da eine klitzekleine Frage zu Ihrer Rechenstunde in der letzten PC Games. Wie kommt es, dass Sie den Preis für die Hinterachssperre eines neuen Porsche S wissen?

Liebe Grüße: Stromberry

Es gibt einige Preise, die sollte ein Mann einfach auswendig wissen. Dazu gehört der Preis der PC Games, was eine Damenhandtasche von Prada kostet, der aktuelle Benzinpreis und natürlich auch der Marktwert einer Hinterachssperre für den neuen Porsche S. Ersteres gehört einfach zum Allgemeinwissen; Zweiteres kann einen vorsichtigen Mann vor einer höchst unerfreulichen Überraschung schützen; der dritte Punkt beruht auf gelernten Fakten aufgrund allzu häufiger Konfrontation und Punkt 4, der mit dem Porsche, ist ausgesprochener Blödsinn. Ich hab da schlicht nach der passenden Zahl gegoogelt. Ich bin immer wieder überrascht, wie exotisch Google doch sein muss.

Mehr vom Quiz

„Ich sehe heute nun endlich eine reelle Chance, einen Preis abzustauben."

Hi Rossi!

Als jahrelanger Abonnent eurer Zeitschrift und Bewunderer deiner Rubrik sehe ich heute nun endlich eine reelle Chance, einen Preis bei eurem „Wer bin ich?"-Rätsel abzustauben. Das abgebildete Redaktionsmitglied ist ganz offensichtlich ein Hund. Euer Hund (oder sollte ich in diesem Fall besser Hündchen sagen) gehört der Rasse „Prager Rattler" an und wird im Normalfall nicht höher als 20 Zentimeter. Der geneigte Hundekenner weiß weiterhin, woher diese Rasse ihren Namen hat: Er wurde im Königreich Böhmen eingesetzt, um Hof und Stall von Nagern freizuhalten. Da ihr eurer Arbeit meines Wissens in einem normalen Bürogebäude nachgeht, bleibt als einzige Möglichkeit übrig, dass du dir den Hund angeschafft hast, um deine Rumpelkammer frei von Ungeziefer zu halten.

Mach weiter so und viele Grüße
aus Bruchsal, Tom Tolksdorf

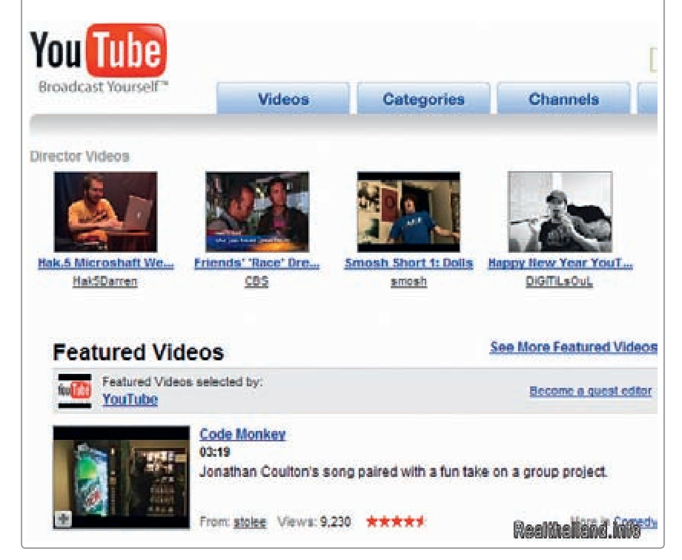
Gut erkannt, aber falsch geraten und auch nicht richtig aufgepasst. Mein Rüde befand sich bereits in einer früheren Ausgabe und hat mit diesem Hund keinerlei Ähnlichkeit. Hinzu kommt, dass mein Exemplar problemlos Hundefutterportionen im Format des gezeigten Klä... äh... Tiers verdrücken kann. Mit Ratten im Garten hab ich eigentlich keine Probleme, seit ich die breiteren Reifen aufgezogen habe. Bei meinem Hund handelt es sich um ein Einzelstück, entstanden aus mindestens drei Rassen. Einen sogenannten „Rassehund" kann ich mir bei meinem Gehalt nicht leisten und wenn, dann hätte ich mich für einen entschieden, den man auch aus einer Entfernung von mehr als fünf Metern ohne Fernglas erkennen kann.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(Y) YouTube

Ein 2005 gegründetes Internet-Videoportal. 2006 von Google übernommen. Auf der Internetpräsenz befinden sich Film- und Fernsehausschnitte, Musikvideos sowie selbst gedrehte Filme. Jeder User kann selbst Videos hochladen und somit anderen frei zugänglich machen. Was früher schamhaft höchstens noch im Schutz der eigenen vier Wände gezeigt wurde, ist heute innerhalb von Sekunden weltweit verfügbar. Ob dies nun ein Segen oder ein Fluch ist, wurde noch nicht endgültig geklärt. Dank seiner ungeheuren Verbreitung wächst das Portal pro Minute um durchschnittlich 20 weitere Filmstunden. Wer sich nun fragen mag, ob es auf der Welt denn so viel Sehenswertes gibt – die Antwort ist ein klares Nein!



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Neue Tasten braucht das Land

Das Maltron Keyboard

Jeder hat bezüglich seiner Tastatur seine ganz speziellen Vorlieben und nicht wenige werden zu den sogenannten „ergonomischen Keyboards" greifen. Deren Form mag zwar ein wenig erschrecken, aber sie ist der Anatomie der menschlichen Hand deutlich besser angepasst. Die Sache mit der Ergonomie kann man aber auch auf die Spitze treiben, wie die Firma Maltron eindrucksvoll unter Beweis stellt. Ich glaube zwar, dass sich die Hand hier ohne Verrenkungen zurechtfinden kann, aber das Hirn der Users ganz bestimmt nicht. Schmerzen im Handgelenk mögen der Vergangenheit angehören, aber dafür sind Kopfschmerzen vorprogrammiert. Wenn Sie nach einer völlig neuen Herausforderung bei Ihrer Büroarbeit suchen, sollten Sie sich das Maltron Keyboard unbedingt ansehen.

http://www.maltron.com/maltron-kbd-single.html



Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Just Cause[1]

Mods & Maps
Company of Heroes: Opposing Fronts
- Blitzkrieg

Videos
Anno 1404
- Die Kampagne
- Das Endlosspiel
- Das Militär
Arcania
Arma 2
Just Cause
Meisterwerke: Thief
Rossis Welt
Street Fighter 4
Velvet Assassin

Trailer
Mafia 2
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Splinter Cell: Conviction (Trailer)
Splinter Cell: Conviction (Walkthrough)

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRAR

Seite 2:

Mods & Maps
Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge 2

[1] Bitte Installationshinweise beachten

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversion
Just Cause[1]

Mods & Maps
Company of Heroes: Opposing Fronts
- Blitzkrieg

Videos
Anno 1404
- Die Kampagne
- Das Endlosspiel
- Das Militär
Arcania
Arma 2
Just Cause
Meisterwerke: Thief
Rossis Welt
Street Fighter 4
Velvet Assassin

Trailer
Mafia 2
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
Splinter Cell: Conviction (Trailer)
Splinter Cell: Conviction (Walkthrough)

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRAR

Seite 2:

Mods & Maps
Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge 2

Vollversion: Just Cause

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,4 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB VGA
- 7,4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Top-Video-Special: Anno 1404

Anno ist zurück! Wir stellen Ihnen den neuesten Teil des Siedelepos im Detail vor und erklären die wichtigsten Aspekte der Spielmechanik.

Top-Video: Arma 2

Seit Ende Mai steht der heiß ersehnte Nachfolger der Militärsimulation in den Läden. Im Video sehen Sie, weshalb Sie mit dem Kauf noch etwas warten sollten.

PC Games – Wissen, was gespielt wird
PC Games 08/09
Vollversion: Just Cause
DVD – Computec Media

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

JUST CAUSE
Tropen-Action im GTA-Stil

VIDEOS Anno 1404 Arcania • Arma 2
MODS+MAPS CoH Neverwinter Nights 2

+ BONUS-DVD
MIT 3 ONLINE-RPGS 4Story Last Chaos • Pirate Galaxy

EXKLUSIV GESPIELT
SPLINTER CELL CONVICTION
Mehr Action, mehr Spannung, mehr Spaß: Das grandiose Comeback des Sam Fisher!

XXL-SPECIAL
E3-REPORT
Die besten Spiele der Messe auf 30 prallvollen Seiten!

MEGA-TEST
ANNO 1404
Die Spielspaß-Sensation: 91% für das Aufbau-Meisterwerk!

USK ab 16 freigegeben

08/09 | € 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

Zweite Coverstory: Heft wenden!
ARCANIA
Das neue Gothic im Vorab-Check

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 08/09

Vollversion:
- Just Cause[1]

Top-Videos:
- Anno 1404-Special
- Arcania
- Arma 2
- Meisterwerke: Thief
- Rossis Welt
- Street Fighter 4
- Velvet Assassin

Trailer:
- Mafia 2
- Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
- Splinter Cell: Conviction (Trailer)
- Splinter Cell: Conviction (Walkthrough)

Mods & Maps:
- Company of Heroes: Opposing Fronts
- Blitzkrieg
- Neverwinter Nights 2
- Der Fluch der Zwerge 2

[1] Bitte Installationshinweise beachten

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 08/09

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich





Handyspiele & Logos

BESTELLEN EINFACH GEMACHT!

PGB + BESTELLNUMMER PER SMS AN: 87555**

1 SMS an 87555 · 2 PRODUKT DOWNLOAD · 3 SPASS

+ DAS ERSTE PRODUKT KOSTENLOS
+ 40% SPAREN IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

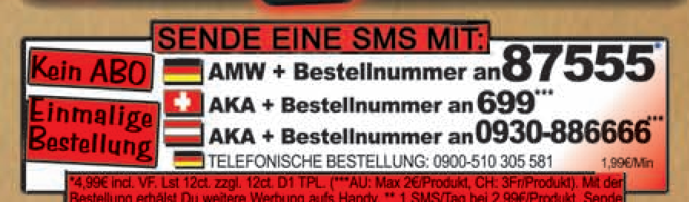
WWW.HANDYSPIEL.DE













Vor 10 Jahren

Juli 1999

GESCHICKT GELÖST:
Fehler vertuschen

Was macht ein Entwicklerstudio, wenn die Engine zu langsam für ein spannendes Rennspiel ist? Richtig! Die schnellen Autos werden durch Lastkarren ersetzt und das Spiel kurz in LKW-Raser umbenannt.
So konnte man sich schon vor zehn Jahren in die Lage der Brummifahrer im Elefantenrennen versetzen, leider ohne genervte PKW-Fahrer. Eine schöne Zusammenfassung dazu schrieb unser Kollege Harald Wagner.

Weniger Mühe machten sich die Entwickler von Wet Attack – The Empire Cums Back. Diese bauten derart viele schlechte Wortwitze und einen so flachen Humor in das Spiel ein, dass Redakteur Peter Kusenberg Mühe hatte, das niedrige Niveau irgendwie zu retten.
Doch wenn der große Endboss schon als „böser Pimperator" angekündigt wird, braucht ein Redakteur mit Beschreibungen wie „uncharmanter Fettsack" nicht mehr „pimperlich" zu sein. Dennoch war es eine beachtliche Leistung, einen Bericht über ein derart unlustiges Spiel noch einigermaßen witzig zu gestalten.

SPIEL DES MONATS
Dungeon Keeper 2

Wer sich im Dunkeln wohl fühlt und grüne Kobolde als Mitbewohner gut findet, hatte früher an Dungeon Keeper 2 ganz sicher eine Menge Spaß.

Im Spiel gestalten Sie ein Wohnparadies für allerlei dunkle Gestalten wie Goblins oder Vampire, die über ein Portal in Ihr kleines Reich kommen. Als Gegenleistung für Kost und Logis sowie einen kleinen Sold helfen die Kreaturen dann im Kampf gegen andere Dungeon Keeper oder die eingebildeten Bewohner der Oberwelt. Bevor Sie allerdings überhaupt an das Rekrutieren von stärkeren Kämpfern denken, brauchen Sie eine Menge Gold. Also werden zunächst kleine Gnome (die sogenannten „Imps") ausgesandt, um neue Gänge und Räume zu graben, Gold- und Edelsteinminen zu finden und das Wertmetall anschließend in Ihre persönliche Schatzkammer zu schleppen.

Mit den neu gewonnenen Finanzen werden die leeren Räume nun umgebaut: in einen Schlafraum für müde Monster, eine Hühnerfarm, um für ausreichend Nahrung zu sorgen, einen Trainingsraum, in dem Ihre Untertanen ihre Kampffähigkeiten verbessern können, und eine Menge anderer Räume für die speziellen Bedürfnisse der stärksten Kreaturen. Das ist besonders wichtig, damit diese nicht bei der Konkurrenz einziehen und am Ende mit der Axt an die Tür Ihres Dungeons klopfen.


EINE INSEL MIT EINEM BERG | Hier sucht man sich die nächste Mission für seinen Feldzug aus. Manchmal hat man sogar die Qual der Wahl.

Haben Sie im Laufe des Spiels eine annehmbare Armee aufgestellt, lohnt es sich, in den anderen Dungeons vorbeizuschauen. Wenn Sie Ihre Schützlinge im Kampf noch mit mächtigen Zaubern unterstützen, haben Sie die gegnerischen Kriechlinge bald überwältigt und freuen sich über die Erweiterung Ihres Wohnraums.

In der Kampagne kämpfen Sie so gegen mehrere Kontrahenten um 20 Edelsteine, die zusammengesetzt das Tor zur Oberwelt bilden. Sie erobern Stück für Stück einer großen Insel, vergrößern Ihr Reich und händigen dem großen roten Dämonen „Horny" die Fragmente aus. ❑


MITTEN IN DER SCHLACHT | Die Zahlen in den Kreisen über Ihren Kriegern zeigen deren Stärke, am Rand sieht man die Lebenspunkte.


GEBLITZT | Wer zu schnell in meinen Dungeon will, bekommt einen netten Blitz ab. Mächtige Zauber halten Angreifer fern.

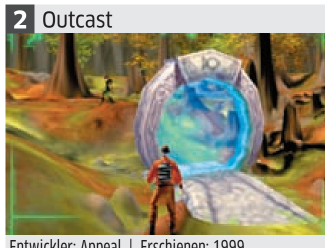
DIE TOP-5-TESTS
In einer weit entfernten Galaxie oder auf der Autobahn

1 X – Beyond the Frontier


Entwickler: Egosoft | Erschienen: 1999

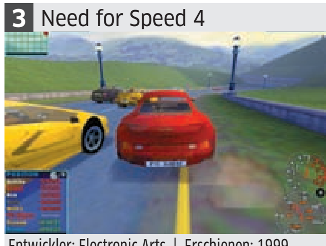
Eine Weltraumsimulation mit gigantischem Umfang: Beim Test des „Xperimentellen" Raumschiffes werden Sie aus Versehen ans andere Ende der Galaxie teleportiert. Nun suchen Sie einen Weg nach Hause zurück.

2 Outcast


Entwickler: Appeal | Erschienen: 1999

Ein Abenteuer wie von einer anderen Welt: Nach dem Abschuss einer Raumsonde geht etwas schief und ein schwarzes Loch droht die Erde zu vernichten. Sie reisen daraufhin in eine Parallelwelt, um die Sache zu richten.

3 Need for Speed 4


Entwickler: Electronic Arts | Erschienen: 1999

Eher ein Add-on des Kultrenners? Wegen der kurzen Zeit zwischen den beiden Teilen gab es leider nicht viel Neues. Lediglich der Karrieremodus sowie einige neue Autos und Strecken sind dabei. Dennoch ein packendes Spiel.

4 Unreal – Return to Na Pali

Entwickler: Epic Games | Erschienen: Mai 1999

Ein Shooter aus der Hölle: Nachdem Sie in Unreal mit Mühe und Not vom Höllenplaneten entkommen sind, werden Sie im Add-on wieder dorthin geschickt, um Überlebende zu retten.

5 Descent 3

Entwickler: Outrage | Erschienen: 1999

Kein Spiel für schwindelanfällige Spieler: In den verwinkelten Gängen eines Labyrinths jagen Sie in 19 Missionen Ihre Gegner mit einem Raumgleiter und vielen Waffen.

TIERFREUND | Der junge Lawrence Holland mit Firmenhündin Dakota.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Lawrence Holland

Nur wenigen ist sein Name ein Begriff und doch hatten einige bestimmt schon einmal ein Spiel von ihm in den Händen. Besonders **Star Wars**-Fans dürften sich noch freudig an **X-Wing** oder **TIE Fighter** erinnern.

Dabei hatte „Larry“ Holland ursprünglich gar nichts mit Videospielen am Hut. Im Jahre 1979 graduierte er in Anthropologie und Prähistorischer Archäologie an der Cornell University. Im Anschluss an das Studium reiste er um die ganze Welt und besuchte Länder wie Nepal, Indien, Tansania oder Kenia. Als er 1982 nach Kalifornien zurückkehrte, wollte er sich eigentlich weiter fortbilden, machte jedoch mit dem Atari 800 seines Mitbewohners die ersten Erfahrungen mit Videospielen und war sofort gefangen.

Als kurz darauf ein Commodore 64 ins Haus kam, gab es für Larry kein Halten mehr. Er brachte sich selbst die Programmiersprache Assembler bei, um seinen Lieblingstitel aus der Spielhalle nachzubauen. Seine Bemühungen brachten schon bald erste Erfolge und so bekam er einen Job bei einer Firma namens Human Engineering Software.

Dort programmierte er unter anderem Spiele wie **Super Zaxxon**. Als der Firma jedoch 1986 das Geld ausging, machte er sich mit seiner Firma Totally Games selbstständig, traf jedoch kurz darauf Noah Falstein und geriet so an LucasArts. Dort entstand die Trilogie der Flugsimulation **Battle Hawks**, wobei Larry besonders viel Aufwand in die Recherchen steckte. Anfang 1992 wollte Lawrence einen Schritt weiter gehen und ein Spiel erschaffen, das die Filmhandlung von **Star Wars** mit seinen Simulationen verbindet. Daraufhin entstanden **X-Wing**, **TIE Fighter** und **X-Wing: Alliance**, welche vor allem durch ihre starke Geschichte und das ausgearbeitete Spielprinzip beeindruckten. Seine jüngsten Spiele **Secret Weapons Over Normandy** (2003) und **Alien Syndrome** (2007) waren leider weniger erfolgreich. Hoffen wir, dass es für Larry bald wieder aufwärts geht. ❑





HARDWARE

Wie waren die damaligen Zocker ausgerüstet?

Mit einer Umfrage wollten wir damals herausfinden, wie der gemeine PC-Games-Leser in Sachen Hardware ausgestattet ist. Das Ergebnis zeigte: gar nicht so schlecht! Der durchschnittliche Zocker-PC hatte einen 300-MHz-Pentium-2-Prozessor, 64 MB RAM, ein 32fach-CD-ROM-Laufwerk sowie einen 17-Zoll-Monitor mit zwei Stereolautsprechern.

Der Grund für all die kostspieligen Anschaffungen war laut Umfrage natürlich das flüssigere Spielerlebnis. Knapp die Hälfte aller Teilnehmer sagte aus, bereits für ein einzelnes Spiel den PC aufgerüstet oder sich sogar ein komplett neues System zugelegt zu haben. Die Händler der Wahl waren bereits damals das Fachgeschäft oder Elektromärkte, aber auch das Fertigpaket aus dem Aldi wurde von 7 Prozent der Leser als bevorzugt angegeben. Weitere 30 Prozent konnten sich vorstellen, bei der nächsten Aldi-Aktion am Eingang zu campieren, um sich ein Exemplar zu sichern. Doch die meisten ließen sich lieber von kompetentem Fachpersonal beraten.

Eine weitere Anschaffung, die viele als Pflichtkauf sahen, war das DVD-Laufwerk. Spielfilme auf DVD erfreuten sich bereits großer Beliebtheit und auch die Spieleindustrie folgte langsam, aber stetig dem Trend. Besonders für die hochwertigen Zwischensequenzen bot sich der zusätzliche Speicherplatz an. Aber auch das störende Scheibenwechseln bei Spielen wie **Die Siedler 3** oder **Baldur's Gate** gehörte damit der Vergangenheit an. Das leidige Thema Mehrspieler über Internet kam laut Umfrage für viele wegen der hohen Kosten immer noch nicht infrage, jedoch wurden private LANs trotz des stressigen Auf- und Abbauens immer beliebter. Macht halt doch mehr Spaß, mit Freunden zu zocken. ❑

SCHNELLES GESCHÜTZ | Counter-Strike (dt.) steht auch heut noch ganz oben auf der Skala von Mehrspielerfans.

ABSCHUSS | Das Kräftemessen über das Internet ist heute nicht mehr wegzudenken. Vor 10 Jahren war so etwas weniger bekannt.

VIDEOSPIELE ALS SPORT?

Virtuelle Schusswechsel als Wettkampf

Zwei Teams, die sich unter tosendem Applaus in einem Videospiel gegenseitig übertreffen wollen, sind heute keine Seltenheit mehr. Der E-Sport hat sich als fester Begriff etabliert und ist bei vielen beliebt. Dabei gab es noch vor zehn Jahren einen Artikel, der sich mit der Frage beschäftigte, ob Mehrspielertitel überhaupt dazu geeignet sind. Als Grundlage für den Artikel wurde das Spiel „**Beben 3**“ gewählt, da dieses seinen Fokus klar auf ein schnelles, kompetitives Spielerlebnis legte.

So saßen die frühen „Cyber-Athleten“ viele Stunden an ihren Rechnern, um ihre Zielgenauigkeit und Reflexe zu trainieren. Dabei handelte es sich bei dem spielbaren Programm gerade einmal um eine Testversion, mit der das Entwicklerteam Eindrücke und Verbesserungsvorschläge der Spieler einholen wollte. Doch die meisten ballerten sich lieber in einer unglaublichen Geschwindigkeit Geschosse und Raketen um die Ohren. Mit der Zeit bildeten sich auch schon damals die ersten Gemeinschaften von Spielern, die sich später zu kleinen Vereinen (oder „Clans“) zusammentaten. Diese waren meistens auf einen bestimmten Spielmodus spezialisiert und traten häufig gegeneinander an.

SPÄTER | Spiele wie **CS Source** oder **Battlefield 1942** setzten den Mehrspielergedanken konsequent fort.

Das ging sogar so weit, dass in den USA eine Liga namens „Professional Gamers' League“ gegründet wurde, die von vielen Firmen finanzielle Unterstützung bekam und sogar bei seriösen Medien Beachtung fand. Diese Entwicklung ist dank billigem Internet und vielen mehrspielertauglichen Titeln mittlerweile so weit fortgeschritten, dass die Szene der wettkampforientierten Spiele kaum noch zu überblicken ist. ❑

Die Thief-Reihe


HINTERHALT | Garretts Markenzeichen war der Knüppel, mit dem er Wachen bewusstlos schlug.


SEKTENANHÄNGER | Die Mechanisten aus **The Metal Age** stellten eine neue Bedrohung für den Meisterdieb dar.

Bei dem Genre-Begriff „Schleich-Shooter" denkt man heute sofort an die **Splinter Cell**- oder **Metal Gear Solid**-Reihe. Die Wurzeln reichen aber ins Jahr 1998 zurück, als das Entwicklerteam Looking Glass unter der Leitung von Warren Spector den Meisterdieb Garrett für den PC aus der Taufe hob.

Als der erste Teil, **Dark Project: Der Meisterdieb**, erschien, entwickelte er sich zum Überraschungshit. Wer rechnete auch schon damit, dass ein neuartiges Genre gleich so gut bei den Spielern ankommen würde? Sie mussten sich an Ihre Gegner heranschleichen, an Wände schmiegen und durften auf keinen Fall einen Laut von sich geben. Action und Tempo wie in einem Ego-Shooter wurden dem Spieler nicht geboten, dafür aber knisternde Spannung. Die dunkle Atmosphäre und die geheimnisvolle Handlung steigerten das Spielerlebnis noch.

Der Nachfolger **The Metal Age** war genauso erfolgreich und die Handlung war noch mysteriöser inszeniert. Anstelle der Fabelwesen und ihrem Reich stand die Industriewelt der Hammeriten im Mittelpunkt. So bewegte man sich zwar immer noch in einer mittelalterlichen Umgebung, in der es nun aber Wachroboter, Kameras und Alarmanlagen gab. Garrett benutzte ein mechanisches Auge, mit dem man die Spielansicht zoomen konnte.

2004 erschien mit **Thief: Deadly Shadows** der dritte Teil, der sich gegenüber den Vorgängern atmosphärisch nochmals steigerte. Garrett durfte sich nun frei in der Stadt bewegen, um Zusatzmissionen zu erledigen oder Passanten zu bestehlen. Die eingesetzte **Unreal**-Engine sorgte für schöne Lichteffekte. Anstelle des Seilpfeils besaß Garrett nun Kletterhandschuhe, um Wände zu erklimmen. Der größte Reiz der **Thief**-Reihe bestand darin, dass man stundenlang herumtüfteln konnte, um eine Mission möglichst perfekt abzuschließen. ❑


KAMPF | In **Deadly Shadows** konnte Garrett besser mit dem Schwert umgehen, musste sich aber dennoch in Acht nehmen.


PFEIL UND BOGEN | In allen drei **Thief**-Teilen spielt der Bogen eine wichtige Rolle. Mit ihm löschen Sie Lichter oder erledigen eine Wache aus dem Hinterhalt.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Wie ein echter Meisterdieb"

PC Games: Was war dein erster Eindruck von **Dark Project: Der Meisterdieb** (**Thief 1**)?

Stefan Weiß: „Als ich **Dark Project** zum ersten Mal spielte, ist Garrett ständig gestorben, was daran lag, dass es bis dato keine Schleich-Shooter für PC gab und ich also erst mal in schönster Action-Manier durch die Levels gerauscht bin. Doch dann machte es klick und ich hatte kapiert, wie man sich leise durch die Schatten bewegt und möglichst unbeobachtet agiert, wie ein echter Meisterdieb eben. Am meisten hat mich beeindruckt, dass man jede Mission auf unterschiedliche Art und Weise lösen konnte."

PC Games: Was haben die Nachfolger deiner Meinung nach anders gemacht?

Stefan Weiß: „Der erste Teil bot zu wenig echte Diebesaufträge und entwickelte sich recht schnell zu einem Fantasy-Fabelwesen-Abenteuer, was vielen Spielern nicht so recht zusagte. Daher stand der Nachfolger ganz unter dem Zeichen, virtuelle Einbrüche und Diebstähle zu verüben. Ebenfalls neu war Garretts neues Spielzeug, sein mechanisches Auge, das sich quasi als ferngesteuerte Kamera einsetzen ließ. In Teil 3 kam eine neue Engine zum Einsatz, außerdem durfte Garret erstmals eine komplette Stadt erkunden. Unverständlich für die Fans war die Entscheidung, Garretts klassisches Werkzeug, den Seilpfeil, wegzulassen."

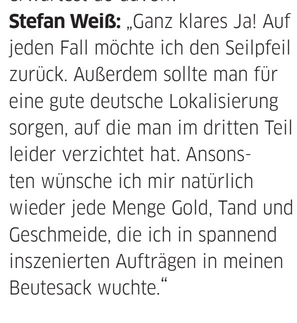
PC Games: Spielst du die Spiele heute immer noch?

Stefan Weiß: „Als **Thief: Deadly Shadows** als Vollversion in der PC Games 10/08 enthalten war, habe ich mich erneut als Garrett durch die Schatten getrieben. Teil 1 ist aktuell wieder auf meiner Platte, nachdem es sich mithilfe von Patches spielen lässt."


Stefan Weiß schrieb für alle drei Teile eine Komplettlösunng.

PC Games: Freust du dich auf **Thief 4** und was erwartest du davon?

Stefan Weiß: „Ganz klares Ja! Auf jeden Fall möchte ich den Seilpfeil zurück. Außerdem sollte man für eine gute deutsche Lokalisierung sorgen, auf die man im dritten Teil leider verzichtet hat. Ansonsten wünsche ich mir natürlich wieder jede Menge Gold, Tand und Geschmeide, die ich in spannend inszenierten Aufträgen in meinen Beutesack wuchte."



FAN-PROJEKTE

Besser als das Original?

Wie kann sich ein Fan der Thief-Reihe seine Zeit am besten vertreiben? Indem er eigene Missionen bastelt!

Mithilfe eines Editors, der für Thief 1 und Thief 2 erschienen ist, durften Spieler nun selbst Levels erstellen. Diese Missionen, darunter auch deutsche Versionen, tummeln sich massenweise im Internet. Viele davon wurden der Thief-Reihe originell nachempfunden und manche Fan-Missionen sind heute sogar bekannter als die originalen Levels.

Eine davon ist Thief 2X: Shadows of the Metal Age. Diese Erweiterung für den zweiten Teil wurde von Fans konzipiert, die sich dabei sehr stark an das Original halten, um die Handlung logisch und angemessen weiterzuerzählen. Garrett spielt hierbei aber nicht mehr die Hauptrolle, sondern eine weibliche, attraktive Diebin namens Zaya. Das Spiel bietet eine Kampagne, die 13 Missionen mit vielen neuen Zwischensequenzen und einer neuen Sprachausgabe enthält. Sie können die Erweiterung zwar kostenlos unter www.thief2x.com herunterladen, aber nur spielen, falls Sie Dark Project: The Metal Age besitzen.

THIEF 3? | Für **Thief: Deadly Shadows** hat Eidos eine Mod entwickelt, in der Sie eigene Maps und Dialoge entwerfen.



Da keines der Thief-Spiele einen Multiplayer-Modus besitzt, hat sich das Mod-Team Black Cat Games kurzerhand einen eigenen erstellt. Thievery UT spielt in der gleichen Welt wie die Thief-Reihe und Sie können selbst bestimmen, ob Sie lieber in die Rolle einer Wache oder eines Diebes schlüpfen möchten. Bis 2006 wurde das Spiel weiterentwickelt und ist bis heute noch mit einer kleinen, aber aktiven Community unter www.thieveryut.com online vertreten. Derzeit entwirft Black Cat Games eine neue Multiplayer-Mod mit dem Namen Nightblade. ❑

MITBEGRÜNDER

Wer hat den Schleich-Shooter erfunden?

Dark Project: Der Meisterdieb war eines der ersten Spiele, die das Genre der Schleich-Shooter auf dem PC etablierten. Doch erfunden hat das Genre eine ganz andere und durchaus bekanntere Konsolen-Spielreihe.

Man könnte meinen, dass 1998 das Geburtsjahr des Schleich-Shooters war. Drei Meilensteine dieses Genres wurden in dem Jahr veröffentlicht: Dark Project: Der Meisterdieb, Metal Gear Solid und Tenchu. Aber in Wahrheit ist nur eines der genannten Spiele der wahre Begründer und dieses wurde schon um einiges früher veröffentlicht.

Der erste Teil der Tenchu-Reihe, Tenchu: Stealth Assassins, erschien in Japan Anfang 1998 für die PlayStation. Zwei Ninjas müssen im Auftrag des Hauses Ghodas Missionen erledigen. Dabei sind Auftragsmorde natürlich die Regel. Sie müssen diese – getreu dem Genre – mit Anschleichen und Verstecken erfüllen. Es hagelte durchaus viel Lob für das innovative und neue Spielprinzip. Nimmt man es aber genau, muss Tenchu als Imitator bezeichnen werden, denn Metal Gear wurde schon 1987 veröffentlicht und war somit der erste Schleich-Shooter.

Metal Gear ist der Vorgänger des bekannten Metal Gear Solid. Es erschien 1987 in Japan für MSXS und NES, 1990 eroberte es den westlichen PC. Schon in diesem Spiel versucht Solid Snake in eine geheime Festungsnation einzudringen, um die Welt vor einer neuartigen Waffe zu schützen. Doch erst Metal Gear Solid auf der PlayStation wurde ein weltweiter Erfolg. ❑



SOLID IM DIENST | **Metal Gear Solid** ist einer der bekanntesten Schleich-Shooter und erschien für die PlayStation und den PC.

THIEF 4

Wann kommt endlich der vierte Teil?

Der vierte Teil der Thief-Reihe wurde schon im Jahr 2000 angekündigt und drohte in Vergessenheit zu geraten. Nun gibt es endlich wieder Hoffnung.



Es sind nun fünf Jahre verstrichen, seit Thief: Deadly Shadows erschienen ist und Garrett wieder einmal gezeigt hat, dass er der wahre Meisterdieb ist. Viele Fans waren wütend, denn es wurde ihnen ein vierter Teil versprochen. Doch wo ist er? Viele befürchteten schon, dass ein Nachfolger stillschweigend begraben wurde und kein Gedanke mehr daran verschwendet wird. Bekanntlich ist Geduld aber eine Tugend, das Warten hat allem Anschein nach ein Ende.

Es war ein einfacher Satz in einer gedruckten Anzeige für Deus Ex 3: „Ein zweites Projekt von Eidos Montreal wird am 11. Mai enthüllt." An diesem Tag ging thief4.com online. Leider finden Sie dort noch keine Screenshots oder Videos, da die Produktion erst vor Kurzem begonnen hat und die Entwicklung noch ganz am Anfang steht. Sie können sich aber im Forum anmelden und sich mit anderen ungeduldigen Gemütern zusammentun. Die Gerüchteküche rund um die unbekannte Handlung und das Gameplay des vierten Teils brodelt schon jetzt über. Ob etwas Wahres an den ganzen Mutmaßungen dran ist, werden Sie wohl bald sehen. ❑

WUSSTEN SIE ...?

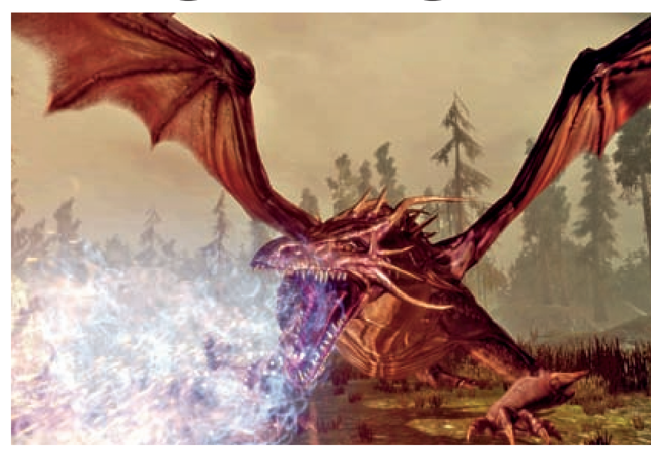
Die Thief-Reihe ist düster und mysteriös, wir lüften für Sie einige Geheimnisse:

- **Wunderbogen?** In Dark Project: Der Meisterdieb soll es möglich sein, den Bogen in eine Superwaffe zu verwandeln, wenn Sie ein geheimes Upgrade vollziehen. Wo oder wann Sie das erhalten können, weiß niemand. Klingt erfunden? Ist es auch!
- **Die Gold Version** für den ersten Thief-Teil enthielt nicht nur alle Patches, sondern auch noch drei Bonus-Missionen, die sich nahtlos in die Handlung eingliederten. Die Fan-Herzen schlugen natürlich höher, als Looking Glass eine Gold Version für den zweiten Teil ankündigte. Doch kurz vor der Veröffentlichung ging die Firma pleite. Um die Fan-Gemüter zu beruhigen, stellten die Entwickler die Bonus-Missionen aber noch zum Download zur Verfügung.
- **Peinlich, peinlich:** Die ersten beiden Teile wurden vollständig synchronisiert – und das überaus gelungen. Thief 3 hingegen nicht, wodurch nur die englische Vertonung zu hören ist. Lauscht man den Figuren, stellt man schnell fest, dass die Fraktionen Dialekte besitzen. Die Hammeriten beispielsweise sollten wie Figuren in einem Shakespeare-Stück sprechen. Damit es möglichst altmodisch klingt, vernachlässigten die Entwickler Grammatik und sinnvolle Wortkonstruktionen. Die Fehler sind aber so auffällig, dass auch Nicht-Englisch-Könner das Debakel hören. Hätten die Entwickler mehr Shakespeare gelesen und recherchiert, wäre ihnen so ein Fauxpas wohl nicht passiert.
- **Auf die Ohren!** In The Metal Age kommt Ihnen ein Musiktitel bekannt vor? Vorwiegend im Hauptquartier der Mechanisten und in den Credits können Sie eine bekannte deutsche Band hören. Subway to Sally haben nämlich ihren Song „Accingite vos" ausschließlich der deutschen Thief-Version spendiert und unterstreichen mit ihrem düsteren Song perfekt die dunkle Atmosphäre.
- **Fabelwesen?** Die Thief-Reihe ist ein einziges Mysterium. Mittelalter und Magie treffen dort auf Wissenschaft und hoch entwickelte Technologie. Selbst Fabelwesen tauchten im ersten Teil auf. Doch das Spiel driftete mit dieser märchenhaften Einbindung eher in eine Fantasy-Welt ab, was den Fans nicht zusagte. Daher wurden Fabelwesen in Teil 2 weggelassen.

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

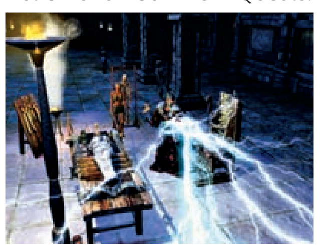
Dragon Age



Beeindruckende Grafik und eine enorme Spieltiefe mit tiefgreifenden moralischen Entscheidungen machen das neue Bioware-Fantasy-Rollenspiel zu einem echten Leckerbissen.

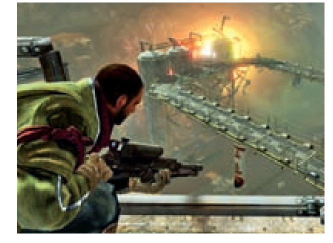
❑ Vorschau

Sacred 2: Ice & Blood | Das erste Add-on verspricht viel Action und noch mehr Quests.



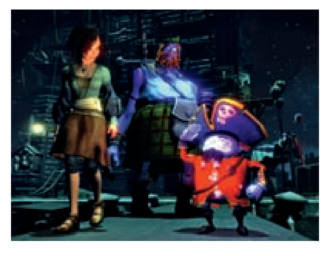
❑ Test

Red Faction: Guerrilla | Mars macht mobil: DER Shooter für Zerstörungswütige.



❑ Vorschau

Haunted | Das ist ja der Horror: das neue Adventure der **Jack-Keane**-Macher.



❑ Test

Divinity 2: Ego Draconis | Witziger Mix aus Drachenflug-Sim und Rollenspiel.



PC Games 09/09 erscheint am 29. Juli!

Vorab-Infos ab 25. Juli auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
- Marktübersicht: 24-Zoll-LC-Monitore
- Notebook-Special
- 100 Speicher-Tipps
- PCI-E-Karten



SFT – Spiele, Filme, Technik
- Großer MP3-Player-Vergleichstest
- Alles zum iPhone 3GS
- Vergleichstest aktueller Navigationssysteme



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group: Florian Brich, Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Andreas Bertits (ab), Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Horst Heindl (hh), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Peter Bathge (pb), Ralph Wollner (rw)
Trainees: Stefan Dworschak (sd) Sandra Friedrichs (sf), Florian Hamburger (flh), Frank Hansen (fh), Pascal Hartmann (ph), Tobias Kujawa (ku), Lukas Löhr (lul), Matti Sandqvist (ms)

Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout: Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Anne-Marie Kandler
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Verlagsleiter: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, WII PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM



ATMOSPHÄRISCH | Der realistische Nebel kann zwar jederzeit aufziehen, doch die Entwickler setzen ihn auch „emotional“, also in bestimmten Situationen ein.

STARKE TECHNIK | Grafisch lässt Arcania mit scharfen Texturen und detailreichen Charaktermodellen die Muskeln spielen.

DUMMY | Derzeit stehen die NPCs noch ziemlich leblos in der Gegend rum. Das ändert sich bald.

bilden sich Pfützen und Wasser fließt von Häuserdächern in dichten Strömen herab. Selten wurde Regen so glaubhaft dargestellt! Der Held kann sogar einen Zauber lernen, mit dem er einen Regenschauer künstlich herbeiführt. So kann er beispielsweise eine Stadtwache dazu verleiten, ihren Posten zu verlassen, um sich im Trockenen unterzustellen. Aber auch abseits der Wettereffekte ist die Spielwelt einladend schön: Das Meer schwappt dank aufwendiger Shader-Tricks realistisch ans Ufer, Laub und Gräser wiegen sich sanft im Wind, Sonnenstrahlen brechen weich durch das Blätterdach. Technisch glänzt die lizenzierte und kräftig umgebastelte Trinigy-Grafikengine vor allem mit scharfen Texturen und beachtlicher Weitsicht. Ob die Grafik allerdings immer noch das enorm hohe Niveau der zuerst veröffentlichten Screenshots hat, sei mal diplomatisch dahingestellt. Wir hatten anhand unserer Präsentation zumindest den Eindruck, dass man derzeit nicht mehr ganz die visuelle Qualität erreicht, wie wir sie noch auf der letzten Games Convention in einer Demo bestaunen durften. Trotzdem hinterlässt die Grafik nach wie vor einen sehr guten Eindruck, nicht zuletzt dank der flüssigen Kampf-Animationen und der mächtigen Zaubereffekte.

Einige **Gothic**-Fans haben bemängelt, der Grafikstil sei ihnen zu bunt, nicht serientypisch genug. Spellbound hat daher eine Option eingebaut, mit der sich locker zwischen zwei Farbeinstellungen umschalten lässt. Eine ist für den europäischen und eine für den amerikanischen Markt gedacht; Erstere verleiht dem Spiel einen etwas erdigeren und realistischeren Anstrich. Faire Sache.

Vieles ist noch ungewiss: Fallen die Dialoge wieder typisch ruppig und zynisch aus, ist die Story spannend, sind die Quests glaubhaft und facettenreich, wirkt die Spielwelt lebendig, bleibt das Balancing jederzeit fair? Bei diesen Fragen kann man derzeit nur mutmaßen. Viele Elemente von **Arcania** sind bereits fertig entwickelt, sie müssen „nur“ noch implementiert werden. Erst dann zeigt sich, was funktioniert und was nicht – daher ist der geplante Veröffentlichungstermin im Winter 2009 auch noch mit Vorsicht zu genießen. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Arcania soll möglichst bugfrei werden – ein ähnliches Versprechen hatte man schon bei **Gothic 3: Götterdämmerung** gegeben. Ich bewahre mir daher ein gesundes Maß an Skepsis. Sollte **Arcania** zum Release aber tatsächlich stabil und ordentlich laufen, werde ich zu den Ersten gehören, die Jowood dafür anerkennend auf die Schulter klopfen – aus Fehlern kann man immerhin lernen! Am Design des Spiels oder gar an Spellbounds Kompetenz zweifle ich ohnehin nicht: Ja, **Arcania** wirkt in mancherlei Hinsicht etwas frischer und moderner als die Vorgänger, und dazu zählen auch einige Veränderungen. Aber ist das schlecht? Finde ich nicht. Die träge Steuerung in **Gothic 1**, das ewige Hin- und Hergelaufe in **Gothic 2**, die Orientierungslosigkeit in der Welt in **Gothic 3** – das alles sind Dinge, die ich ganz sicher nicht vermissen werde. Wenn ich also überhaupt Zweifel habe, dann eher bezüglich des Erscheinungstermins: Bis Winter 2009 wird dieses Spiel, so glaube ich, einfach nicht fertig.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Spellbound**
ANBIETER: **Jowood**
TERMIN: **Winter 2009**

DIE CHARAKTERENTWICKLUNG IM VERGLEICH

ALLESKÖNNER | Der Held ist weder auf eine Fraktion noch auf eine Charakterklasse festgelegt.

Der Aufstieg des Helden – welcher Weg ist besser?

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Nach Level-Aufstiegen erhält man Talentpunkte, die man auf Wunsch sofort in den drei Talentbereichen „Nahkampf“, „Fernkampf“ und „Magie“ verteilt. Über manche Quests erhält man auch spezielle Punkte, die man nur in jeweils einem dieser Talentbereiche einsetzen kann. Im Magie-Zweig finden sich weniger Zaubersprüche als in früheren **Gothic**-Spielen. Diese lassen sich aber in mehreren Stufen ausbauen; aus einem Feuerball wird so etwa eine mächtige Feuernova. Stärkere Zauber müssen im Kampf erst aufgeladen werden, indem man die Maustaste gedrückt hält.

RISEN

Wie für Piranha Bytes üblich, funktioniert die Entwicklung des Helden einzig über Lehrmeister. Bei Stufenanstiegen erhöht sich die Lebensenergie Ihres Schützlings und Sie erhalten Lernpunkte. Diese investieren Sie bei Lehrern in Fähigkeiten. Meisterhaft ausgebildet werden Sie in manchen Aspekten nur, wenn Sie der dazugehörigen Fraktion angehören. Zauber wirken Sie entweder über Spruchrollen oder – wenn Sie sich den Magiern angeschlossen haben – über die entsprechenden Skills. Die lassen sich wie die restlichen Fähigkeiten ausbauen.

ARCANIA VS. RISEN: ROLLENSPIELER ZANKEN SICH

Jowood entwickelt zusammen mit Spellbound den offiziellen vierten Teil der Gothic-Reihe, während Piranha Bytes gemeinsam mit Koch Media an einem eher geistigen Nachfolger der Gothic-Serie werkelt. Welches Spiel passt zu wem?



Schütz: Ich weiß, ich bringe damit vermutlich zig Rollenspieler gegen mich auf – aber ich bin kein Gothic-Fan.
Weber: Asche auf dein Haupt, Judas!
Schütz: Na, na, ich mochte Gothic 1 ja schon, trotz seiner Bugs. Teil 2 war mir aber zu mies gebalanced und zu träge. Und Gothic 3... ach, reden wir besser nicht darüber.
Weber: Na dann viel Spaß mit Risen! Das sieht nämlich ganz genauso aus wie ein typisches Gothic, nur mit neuer Story, neuen Charakteren und anderem Titel.
Schütz: Risen wird sicher toll! Aber gar so klassisch brauch ich's eigentlich nicht. Dass Arcania zum Beispiel eine Minimap mit Markierungen für NPCs und Quests hat, finde ich super.
Weber: Also für mich geht da aber schon etwas Spaß am Erkunden verloren.
Schütz: Deshalb kannst du den Kram ja auch abschalten! Minimap und Questmarker – ein Klick und sie sind weg. Das ist doch eine faire Lösung?
Weber: Man wird sehen. Immerhin ist jetzt klar, dass die Charakterentwicklung in Arcania anders funktioniert als in Gothic und Risen.
Schütz: Stimmt. Ich schalte meine Skills einfach direkt frei, anstatt vorher mühsam zum Lehrer zu stiefeln. Das sehe ich nicht als Nachteil an.
Weber: Mir klingt das aber irgendwie zu gewöhnlich. Die Lehrer waren doch ein wichtiger Aspekt von Gothic!
Schütz: Finde ich auch, und diesmal hängen sie eben am Crafting-System dran. Damit kann ich gut leben.
Weber: Die Grafik von Arcania ist dafür ziemlich bunt ...
Schütz: Die von Risen aber auch, wenn du mich fragst. Außerdem kannst du die Farbgebung in Arcania auch in einen etwas realistischer gefärbten Look umschalten.
Weber: Hauptsache, es gibt diesmal nicht mehr so viele Bugs! Jowood hat da ja einen ziemlich schlechten Ruf unter den Fans, speziell nach Götterdämmerung.
Schütz: Die früheren Spiele von Piranha Bytes waren aber auch ordentlich verbuggt. Ich habe daher sowohl bei Risen als auch bei Arcania noch eine gewisse Skepsis.
Weber: Ja, diese riesigen Rollenspiele sind eben verflixt schwer zu machen. Aber selbst wenn Arcania stabil, flüssig und bugfrei sein sollte – Story, Charaktere und Quests müssen trotzdem stimmen!
Schütz: Klar, und das hat Piranha Bytes zweifellos drauf. Spellbound fehlt es zwar noch an Rollenspielerfahrung, doch ich traue es dem Team trotzdem zu.
Weber: Ach, ich denke, ich werd's einfach so wie viele skeptische Fans da draußen machen – und mir kurzerhand das Spiel zulegen, das am Ende stabiler läuft.
Schütz: Ich hoffe ja auf Option C, nämlich dass beide Spiele so gut werden, dass ich mir beide kaufen will.
Weber: Darauf ein „Amen".



UMZINGELT | Auch mehrere Feinde auf einmal lassen sich nun effektiv bekämpfen.

Held kann dort viele der Hütten betreten, über Leitern und Stege bis in die hohen Baumkronen emporklettern, um von dort den Blick auf ein herrlich weitläufiges Sumpfgebiet zu genießen. Auch in den Städten sind zahlreiche Häuser zugänglich, jedoch längst nicht alle – die Insel ist vom Krieg Rhobars III gezeichnet, viele Türen und Fenster sind daher mit Brettern vernagelt. Jowood und Spellbound denken bereits darüber nach, solche Hütten später per Mini-Updates zu öffnen und mit Charakteren und Quests zu füllen. Sicher ist bereits, dass sich feste Teleportersteine ähnlich wie in Two Worlds über die gesamte Spielwelt verteilen. Einmal aktiviert, kann man bequem von einem zum nächsten reisen – dieser Vorgang ist der einzige im Spiel, der ein paar Sekunden Ladezeiten benötigt. Der Rest der Spielwelt inklusive Häuser und Dungeons wird komplett gestreamt und kommt daher ohne jede Ladepause aus.

Atmosphärisch ist Arcania bereits klasse gelungen. Wunderschöne Tag-und-Nacht-Wechsel gehen Hand in Hand mit einem fortschrittlichen, dynamischen Wettersystem. So kann beispielsweise beim Morgengrauen dichter Nebel aufziehen, oder aber die Entwickler entscheiden, diesen Effekt für eine spezielle Situation auszunutzen – etwa wenn der Spieler ein gruseliges Waldgebiet erforscht. Auch Regen und Gewitter können jederzeit auftreten, begleitet von aufwendigen Grafiktricks: Der Boden weicht nass glänzend auf, es

Welches Abenteuer ist das epischere?

ARCANIA: A GOTHIC TALE

In Arcania erforscht man eine Hauptinsel plus eine kleinere Insel; Erstere macht etwa 90 Prozent der Spielwelt aus. Insgesamt durchreist man dabei zehn Gebiete, zu denen man erst mit der Zeit Zugang erhält. Obwohl man jederzeit in alte Gebiete und Städte zurückreisen kann, wird man nicht dazu gezwungen: Der Spielverlauf ist stets „nach vorne gerichtet". In jedem Gebiet gibt es Fraktionen, Gilden und Gruppierungen, für die man zwar Aufträge erfüllen, sich ihnen jedoch nicht anschließen kann. Die Hauptquest ist unabhängig von Fraktionen, es gibt nur eine Endsequenz.

RISEN

Die Vulkaninsel ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte von Risen. Auf ihr sorgen mysteriöse Tempel und Erdbeben für Ärger. Die Spielwelt soll deutlich kleiner als in Gothic 3 ausfallen. Drei Fraktionen – die Inquisition, die Magier und die Banditen – beheimatet das Eiland. Allen dreien darf man sich anschließen, ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel gezwungenermaßen. Dadurch ändern sich die Aufgabenpalette, die erlernbaren Fähigkeiten und somit die eigene Spielweise. Mehrere Enden sind nicht geplant, das einzige Finale wird für alle Fraktionen plausibel sein.

DER SPIELVERLAUF IM VERGLEICH



VERTRAUT | Eine raue, mittelalterliche und glaubhafte Fantasy-Welt soll auch Arcania auszeichnen.

SO GLAUBHAFT REGNET ES IN ARCANIA

1 Das Wetter in **Arcania** ist dynamisch. Jederzeit können Wolken am Himmel aufziehen, die Lichtstimmung verdüstert sich – und schon bald platschen die ersten dicken Regentropfen auf die Erde ...

2 Der Regenschauer nimmt zu. Bald erkennt man, wie der aufgeweichte Boden vor Nässe glänzt, von Wänden und Dächern läuft das Wasser herab. Unter der Brücke bildet sich eine erste Pfütze.

3 Der Wasserspiegel steigt bis zu einem vorgegebenen Punkt und verbleibt dann so hoch, bis das Unwetter vorbei ist. Solche kleinen Becken entstehen nicht dynamisch: Wo sie auftreten, definieren die Entwickler aufwendig von Hand.

4 Die atmosphärischen Wetterffekte haben aber auch einen spielerischen Zweck: Eine Stadtwache könnte sich bei einem Gewitter beispielsweise ins Trockene flüchten und so den Weg für den Spieler freigeben.

tem beibehalten wird, steht aber noch nicht fest. Ebenso denken die Entwickler noch über ein Konzept zum Knacken von Schlössern nach. Vermutlich wird es wieder ein kurzweiliges Mini-Spiel geben, das aber nicht in einem mühsamen Laden-und-Speichern-Prozess wie bei Gothic 1 enden soll.

Magie macht einen wichtigen Teil der Kämpfe von Arcania aus. Es wird zwar bewusst weniger Zauber geben als in den Vorgänger-Spielen, doch dafür lassen sich die Sprüche in mehreren Leveln ausbauen. Ein Feuerball ist auf der simpelsten Stufe beispielsweise nur ein kleines Geschoss. Auf Level drei hingegen mutiert er zu einer riesigen Feuernova, die Gegner in einem weiten Radius schädigt. Um solche Attacken aufzuladen, hält man die Maustaste gedrückt und lenkt das magische Projektil dann präzise per Fadenkreuz ins Ziel. Auch das Bogenschießen funktioniert auf diese Weise. Automatisches Anvisieren („Locken") von Feinden soll aber zumindest auf dem PC nicht möglich sein.

Eine raue, lebendige Spielwelt war stets ein Markenzeichen von Gothic, und Arcania will diese Tradition fortführen. Bei unserer Präsentation zeigt sich aber, wie viel Arbeit die Entwickler hier noch vor sich haben: Zwar durchstreifte unser Held eine riesige, liebevoll gestaltete Landschaft, doch die war noch nahezu frei von Menschen und Tieren. Einige NPCs haben zwar schon in den vier großen Städten und vielen weiteren Dörfern Stellung bezogen, doch herumlaufen können sie noch nicht – ihre Bewegungsroutinen bauen die Entwickler derzeit nämlich erst ein. Im fertigen Spiel sollen die Menschen aber natürlich glaubhafte Tagesabläufe haben, ihrer Arbeit nachgehen, sich nachts aufs Ohr legen. Beim Erkunden einer Stadt sieht man auch deutlich, wo die Grafiker noch nachlegen müssen: Viele Innenräume wirken noch kahl und leer, da müssen noch Möbelstücke und schmückende Details hinein. Aber keine Panik – das Spiel ist noch nicht mal in der Alpha-Phase.

Immerhin lassen sich schon malerische Burgen und Ortschaften bestaunen. Die Magiergilde etwa hat um einen gewaltigen, von arkaner Energie durchsetzten Baum eine Siedlung errichtet, um seine Machtquelle zu erforschen. Der



DAS KAMPFSYSTEM IM VERGLEICH



ACTION | Kombos, Blocken, Seitwärtsrollen – das Kampfsystem bietet eine gute Portion Dynamik.

In welchem Rollenspiel wird schöner geprügelt?

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Per Linksklick wird ein Angriff ausgeführt, der Rechtsklick dient dem Blocken. Schläge verteilt der Held schnell und in alle Richtungen, so kann er problemlos mehrere Feinde gleichzeitig bekämpfen. Nach einem Angriff leuchtet die Waffe blau auf – wer dann noch einen Klick folgen lässt, löst eine Kombo-Attacke aus. Aus einem Block heraus kann der Held auch Seitwärtsrollen vollführen. Der Vorrat an Ausdauer spielt für den Kampf keine Rolle, sie dient nur dem Rennen. Zaubersprüche werden, so wie beim Bogenschießen, per Fadenkreuz präzise ins Ziel gelenkt.

RISEN

Die linke Maustaste löst eine Attacke aus, die rechte pariert Schläge. Halten Sie die Angriffstaste gedrückt, erhöht sich die Stärke des Schwertstreiches. Mit den Tasten W, A, S und D variieren Sie die Schlagarten beziehungsweise weichen Angriffen aus. Im Kampf kommt es auf Timing an: Landen Sie mehrere Treffer hintereinander, fasst das Spiel sie in Kombos zusammen, die mehr Schaden anrichten. Eine Hilfestellung bietet Risen dafür derzeit jedoch nicht. Fernkampf funktioniert wie in einem Third-Person-Shooter, also mit einem Fadenkreuz als Zielhilfe.

INTERVIEW MIT **JOHANN ERTL** UND **STEFFEN RÜHL**

„Wir würden Arcania auch verschieben."

PC Games: Minimap, Questmarkierungen, Kompass – da stecken einige Elemente in **Arcania**, die man so nicht von **Gothic** kennt.
Ertl: „Richtig, und deswegen sind sie auch optional. Also wenn der Hardcore-Fan sagt, ein Kompass oder eine Minimap ist Teufelswerk, dann kann er sie abschalten und klassisch spielen."
PC Games: Gleicht ihr **Arcania** mit solchen Maßnahmen an internationale Standards an?
Rühl: „Die deutschen Spieler wollen doch genauso ein vernünftiges Spielerlebnis, auch


Johann Ertl ist Produzent bei Jowood

die **Gothic**-Fans. Und ich glaube nicht, dass sich die **Gothic**-Welt daran festmachen lässt, ob ich eine Minimap habe. Die Story, der Ton und der Humor werden weitergeführt. Das sind die Sachen, die **Gothic** in vielerlei Hinsicht ausmachen, die Charaktere, die lebendige Welt – und da ist **Arcania** eindeutig ein **Gothic**-Titel. Damals, als wir **Gothic 1** gemacht haben, da war es halt 1999, jetzt ist es zehn Jahre später. Da hat sich im Gamedesign was getan und das sind Sachen, die möchte ich auch nicht rückgängig machen, weil das größtenteils gute Entwicklungen waren."
PC Games: Was denn für Entwicklungen?
Rühl: „Zum Beispiel wenn ich im Inventar etwas ausrüste, mit wie vielen Klicks so was funktioniert. Das sind Sachen, die möchte ich komfortabel haben, weil es in keiner Weise mit dem in Konflikt steht, was **Gothic** ausmacht. Du wirst dich trotzdem mit deinem Charakter durch eine ziemlich raue Welt schlagen müssen. Das ist **Gothic** für mich, viel mehr als ein Questmarker auf der Karte, der mir sagt, wo ich hin muss."
PC Games: Man erforscht die Gebiete der Insel in einer Abfolge. Heißt das, ich „durchqueste" ein Gebiet und gehe dann ins nächste?
Rühl: „Nicht nur durchquesten, sondern auch durchentdecken. Wir legen viel Wert darauf, dass der Spieler auch mal von der Story weggeht und guckt, was es da noch alles zu entdecken gibt, dass er Sidequests findet und einfach spannende Sachen macht. Aber was mir nicht so gefällt, ist, wenn ich in so einer Welt in der dritten großen Stadt gelandet bin und noch mal in die erste Siedlung zurückgeschickt werde, weil die kenne ich dann wirklich in- und auswendig. Ich kann dahin zurückkehren, wenn ich das mag, aber ich will den Spieler nicht zwingen, noch mal eine halbe Stunde durch die Welt zu rennen oder sich zu teleportieren, nur um noch mal in einen Bereich zu kommen, wo eigentlich von der Story her nichts mehr passiert ist."
PC Games: Das ist aber schon ein deutlicher Unterschied zu anderen **Gothic**-Teilen, denn in denen ist man ja oft hin- und hergelatscht.
Rühl: „**Gothic 3** hatte einen ganz anderen, sehr offenen Ansatz, und der machte es schwieriger, eine spannende Story zu erzählen, ich finde, das merkt man **Gothic 3** auch an."
PC Games: Haben ja auch viele kritisiert.
Rühl: „Also ich hatte da mit **Gothic 1** und **2** deutlich mehr Spaß und ich werde auch mit **Risen** mehr Spaß haben als mit **Gothic 3**."
PC Games: Der Welt in **Gothic 3** hat es auch an Inhalten gefehlt, die war einfach zu groß.
Rühl: „Deswegen muss man da auch irgendwann einen Schlussstrich ziehen. Aber mit dem, was wir mit der Spielwelt vorhaben und was wir einbauen, bin ich sehr zufrieden. Ich denke, das wird eine runde Sache und es gibt auch keine Punkte, die mir da fehlen."
Ertl: „Es kursiert ja auch so eine Liste im World-of-Gothic-Forum, wo drinsteht, was angeblich mal alles geplant war und was aus Zeitgründen rausgestrichen wurde."
Rühl: [lacht] „Super hilfreich, solche Informationen mal aus dem Forum zu kriegen!"
Ertl: „Ja, von den meisten Sachen auf der Liste hat noch niemand aus dem Entwicklerteam etwas gehört."
PC Games: Was bedeutet das für den Entwicklungsprozess, dass euer Spiel nicht nur für PC, sondern auch für Konsolen erscheint?
Rühl: „Die Entwicklung für PC und Konsolen läuft parallel. PC-Besitzer erwarten aber natürlich etwas anderes als Xbox-Spieler, etwa bei der Steuerung. Uns war's deshalb wichtig, dass wir jetzt erst mal das PC-Erlebnis fertig machen."
Ertl: „Wie sagt man so schön, die Lead-Plattform ist jetzt der PC."
PC Games: Aber ihr habt vor, PC- und Konsolenfassungen gleichzeitig zu veröffentlichen?
Ertl: „Wir bringen beides hübsch zur gleichen Zeit raus, ja."
PC Games: Was, wenn ihr das Spiel nachpatchen wollt? Ist das bei Konsolen nicht etwas mühsam?
Rühl: „Uns ist bewusst, dass es sehr schwierig ist, so ein Spiel fehlerfrei hinzukriegen. Aber ich denke, dass man am Beispiel von **Drakensang** gesehen hat, dass es auch geht. Es ist unser Anspruch, dass wir gar nicht darüber nachdenken müssen, wie wir einen Konsolentitel patchen, weil wir es so hinkriegen, dass es nicht nötig ist. Wir testen hier täglich. Ein Build wird schon seit Wochen, Monaten getestet. Sobald der ganze Content in den nächsten 4 Wochen eingebaut ist, wird die QA-Arbeit richtig starten."
Ertl: „Wobei es da schon eine interessante Option gibt: Downloadable Content. Das muss sich ja nicht nur auf Fehlerbehebung oder Bugs beziehen. Es gibt ja auch beispielsweise die Möglichkeit, Quests oder Stadtbewohner nachzuliefern. Aber in erster Linie müssen wir darauf achten, dass das Spiel so rauskommt, dass es keinen Patch braucht."
PC Games: Würdet ihr den Releastermin denn notfalls auch deutlich verschieben?
Ertl: „Ja. Ja, müssen wir."
PC Games: Also das erste **Gothic** ohne Bugs?
Rühl: „Ich formulier's mal diplomatisch: Es werden Bugs drin sein, ich kann's mir nicht anders vorstellen. Aber es werden nur noch solche Bugs sein, die man übersieht, Bugs, für die ein Spieler nicht auf einen Patch warten muss, damit er spielen kann. Das ist für mich wirklich die Grenze. Dass im Bereich Balancing etwas nachgeschoben werden muss, wenn es nicht nur 50 Tester, sondern 20.000 Käufer gespielt haben, das kann sein. Aber alles wie Plot-Stopper oder Abstürze, alles was in diesem Bereich der A-Bugs ist, das kann nicht durchgehen. Bei störenden B-Bugs würde ich auch nicht aufhören. Manche C-Bugs würde ich aber erst im Nachhinein fixen. Beispielsweise Texturflimmern, das man erst später bemerkt. [...] Es wäre einfach zu sagen, wir kämen ohne Bugs raus. Doch wenn es so einfach wäre, würde es jeder machen. Spellbound hat sich aber dadurch ausgezeichnet, dass seine Spiele vernünftig liefen."
PC Games: Spätestens mit dem verbugten **Gothic 3: Götterdämmerung** hat Jowood seinen Kredit bei den Fans verspielt, nicht wahr?
Ertl: „Ich glaube, als Mitverantwortlicher für **Götterdämmerung** beantworte die Frage am besten ich. Von dem, was man vorhatte, also die Idee, dass man ein Spiel mit einer kleineren Welt macht und da ungefähr die gleiche Content-Menge wie bei **Gothic 3** reinpackt, mit einem roten Faden, der klipp und klar sagt, es gibt zwei Wege, das Spiel durchzuspielen – das war alles kein schlechter Ansatz. Aber wie es dann technisch umgesetzt wurde und trotz vier Wochen längerem Betatest und 50 Testern aus der Community – das ist jetzt kein Geheimnis mehr, die haben allein 1.050 Bugs gefunden –, das hätte nicht passieren dürfen."
PC Games: Und das läuft bei **Arcania** besser?
Ertl: „Für **Arcania** haben wir einen völlig anderen Ansatz. Bei **Gothic** war es vorher immer so, dass erst relativ spät in der Entwicklung die ganzen Teile zusammengefügt wurden. Und bei **Götterdämmerung** war es halt ein technisches und auch ein Kommunikationsproblem, mit einem Producer in Kanada, Entwickler in Indien, Publisher in Wien, das sorgte für viele schlaflose Nächte. Aber schauen wir uns an, wie hier **Arcania** produziert wird, mit internem sowie mit einem externen Testteam, was zusätzlich noch jeden Milestone zum Testen bekommt. Obendrein werden zwischen 50 und 100 Communitytester schon Monate vorher eingebunden, bevor wir das Spiel rausbringen. Wir haben da wirklich alle Maßnahmen getroffen, die wir treffen können. Und wir sind bereit, es zu verschieben, wenn's nicht funktioniert. Also mehr können wir nicht machen, das ist das Maximum, was ein Publisher sicherstellen kann."


Steffen Rühl ist Creative Producer von **Arcania**

PC Games: **Risen** gilt als euer stärkster Konkurrent. Macht ihr euch deswegen Sorgen?
Rühl: „Nein, gar nicht. Ich war auf der Roleplay-Convention und habe mich auch mit einigen der Piranhas getroffen und mir das Spiel zeigen lassen. Wir haben keine Angst vor **Risen**, weil wir uns genauso darauf freuen! Ich glaube, dass beide Spiele sehr unterschiedlich sein werden. Und ich glaube, dass für beide Platz ist."
Ertl: „Ich bin sicher, dass die meisten Fans beides spielen werden. Denn wenn man sich anschaut, wie viele richtig gute Rollenspiele im Jahr herauskommen – die besorgt man sich [...] Deswegen glaube ich, dass alle mit beiden glücklich werden können."
Ertl und Rühl: „Kauft beides!"



DIE GRAFIK VON ARCANIA – SCHÖNER ALS RISEN?

Arcania wurde seit seiner Ankündigung als „Grafikmonster“ gehandelt. Berechtigte Vorfreude?

Das Anspielen einer Pre-Alpha-Version zeigt: **Arcania** sieht klasse aus. Die Weitsicht ist enorm hoch, die Vegetation dicht und glaubhaft. Vor allem die Wasser- und Lichteffekte sind großartig. Doch den Grafikern steht trotzdem noch viel Arbeit bevor: Die Spielwelt muss noch mit weitaus mehr Details befüllt werden, Burgen und Hütten beispielsweise geizen noch mit glaubhafter Innenausstattung. Die Welt wird komplett „gestreamt“, daher treten keine Ladezeiten beim Betreten von Gebäuden oder Dungeons auf. Zum Einsatz kommt die lizenzierte Grafikengine Trinigy Vision 7; die geplanten Hardwareanforderungen lauten: CPU mit 3,2 GHz, 1 GB RAM und eine Shader-3-Grafikkarte mit 256 MB Videospeicher. **Arcania** wird parallel auch für Xbox 360 und PS3 entwickelt.

ARCANIA

MODERN | Die imposante Technik von **Arcania** fußt auf der stark angepassten Trinigy-Grafikengine.

RISEN

◀ **DESIGN** Sattgrüne Wiesen, eklige Viecher – stilistisch ähneln sich die Spiele stark. In **Arcania** wirken die Figuren etwas detaillierter, dafür erscheint die Optik von **Risen** einen Tick bunter und kontrastreicher. Ein klarer Fall von persönlichem Geschmack.

SPIELWELT ▶ Einer der auffälligeren Unterschiede: Blattwerk und Gräser besitzen in **Arcania** mehr Schärfe und Details als in **Risen**. Beide Spiele setzen auf eine offene Spielwelt; Ladezeiten fallen in **Arcania** nur beim Teleportieren an. Wie **Risen** mit Ladezeiten umgeht, ist nicht bekannt. Beide Titel bieten fantastische Weitsicht und fließende Tag- und Nachtwechsel. Die atmosphärischen Wettereffekte aus **Arcania** zu toppen, dürfte **Risen** allerdings nicht gelingen.

ARCANIA

RISEN

RISEN

KLASSISCH | Piranha Bytes inszeniert **Risen** mit einer selbst entwickelten, leistungsfähigen Engine.

ARCANIA

◀ **CHARAKTERE** Die sehr gute Optik von **Risen** erinnert an die von **Gothic 3**. Das macht sich auch in leicht kantigen Charaktermodellen bemerkbar. Der Held in **Arcania** verfügt über etwas schärfere Texturen. So oder so: Gut sehen beide aus!

für jeweils einen dieser Talentzweige verwendet werden können.

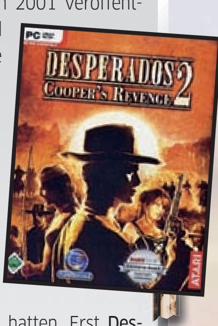
Trotz all dieser Änderungen verschwinden die beliebten Lehrer nicht aus dem Spiel, sie sind nun für das deutlich wichtigere Crafting zuständig: Der Held kann generell jedes Handwerk lernen, etwa Alchemie oder Schmiedekunst. Dazu muss er zunächst für einige Lehrer teils aufwendige Quests erfüllen, um die nötigen Rezepte zu erhalten. All das ist kein schmückendes Beiwerk: Das Handwerkssystem soll einige der besten Gegenstände im gesamten Spiel bereithalten!

Auch in Kämpfen spürt man, dass Spellbound sich nicht sklavisch an jeden noch so winzigen Aspekt von **Gothic** klammert – und das ist auch gut so. Generell bewegt und wehrt sich der Held in **Arcania** ein gutes Stück flotter als in den Vorgängern. Geschmeidige Schwerthiebe lassen sich in alle Richtungen verteilen, so sind auch Kämpfe gegen Gruppen kein Problem. Nach einer Angriffsbewegung leuchtet die Waffe kurzzeitig blau auf; wer dann klickt, der löst eine Kombo-Attacke aus. Hält man die Angriffstaste gedrückt, lädt der Held einen besonders mächtigen Hieb auf. Bei einem Rechtsklick wechselt er dafür in eine Verteidigungshaltung, ein zusätzlicher Druck auf die Bewegungstasten lässt ihn Seitwärtsrollen ausführen. Anders als in **Gothic 3** spielt Adrenalin für Kämpfe keine Rolle, es wird nur beim Sprinten verbraucht. Steffen Rühl, Creative Producer von **Arcania** und schon an den ersten beiden **Gothic**-Spielen maßgeblich beteiligt, denkt sogar darüber nach, das Adrenalin komplett aus dem Spiel zu werfen. „Da sind mir noch zu viele Anzeigen auf dem Screen“, begründet er.

Die Bildschirmanzeigen verdeutlichen abermals, dass **Arcania** die Standards moderner Rollenspiele beherrscht – sicherlich auch ein Zugeständnis an Konsolenspieler, denn **Arcania** wird derzeit auch für Xbox 360 und PS3 entwickelt. So finden sich neben einer typischen Quickslot-Leiste auch ein Kompass und – für **Gothic** neu – sogar eine Minimap auf dem Bildschirm. Die Karte zeigt auf Wunsch auch wichtige NPCs, Questziele und dergleichen an. „Skandal!“ rufen da einige beinharte **Gothic**-Fans, die solche Hilfen ablehnen. „Entspannt euch!“, ruft Spellbound zurück, denn sämtliche dieser Komfortfunktionen lassen sich auf Wunsch deaktivieren. Wir finden: Wer mit dieser Lösung nicht glücklich wird, der ist wirklich selber schuld. Werden Gegner besiegt, hinterlassen sie übrigens – zumindest in der aktuellen Version – einen Beutel mit ihren Habseligkeiten. Man durchsucht also nicht die Körper direkt, was den Designern eine gewisse Sicherheit gibt: Ein Körper könnte beispielsweise physikalisch korrekt einen Abhang herabrollen, doch sein wichtiger Quest-Gegenstand ist dann immer noch sicher im Beutel für den Spieler erreichbar. Ob dieses Sys-

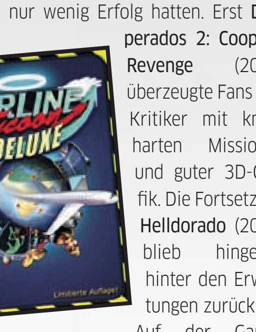
SPELLBOUND: DIE ENTWICKLER

Das Studio hat mit Arcania sein erstes Rollenspiel-Projekt übernommen.



In Kehl am Rhein, nur Minuten von der französischen Grenze entfernt, hat das deutsche Entwicklerstudio Spellbound seinen Sitz. Nach seiner Gründung im Jahr 1994 erntete das Team erstmals Ansehen für **Airline Tycoon** (1998). Die humorvolle, zugängliche Wirtschaftssimulation wurde mit mehreren Add-ons erweitert und erschien später in einer Deluxe-Edition. In 2001 veröffentlichte Spellbound das beliebte Western-Taktik-Epos **Desperados**. Mit **Robin Hood** (2002) und **Chicago 1930** (2003) folgten zwei weitere Taktik-Spiele, die aber nur wenig Erfolg hatten. Erst **Desperados 2: Cooper's Revenge** (2006) überzeugte Fans und Kritiker mit knallharten Missionen und guter 3D-Grafik. Die Fortsetzung **Helldorado** (2007) blieb hingegen hinter den Erwartungen zurück.





Auf der Games Convention 2007 gaben Spellbound und Jowood bekannt, gemeinsam **Arcania**, den vierten Teil der **Gothic**-Reihe zu entwickeln.

DICHT AM GESCHEHEN | Das Bogenschießen funktioniert ähnlich wie in einem Third-Person-Shooter.

ABENDROT | Die fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel tauchen die Spielwelt stets in neue Farb- und Lichtstimmungen.

TAKTIK | Sehen Sie, wie die Schwertklinge blau aufleuchtet? Das ist das Signal für einen Kombo-Angriff.

Außerdem sollen zahllose Nebenquests, Dungeons, Schätze und interessante Orte den Spieler dazu verführen, immer wieder vom Pfad der Hauptquest abzukommen und die Umgebung auch mal auf eigene Faust zu erforschen. Dabei ist die Spielwelt nur durch natürliche Hindernisse begrenzt, unsichtbare Mauern wird es also nicht geben. Einzige Ausnahme: Der Held kann nicht schwimmen und traut sich daher nur bis zu einer gewissen Tiefe ins Wasser.

Eine wichtige Änderung gegenüber den Vorgängern betrifft das Fraktionssystem. In **Gothic** sah sich der Spieler früher oder später gezwungen, sich einer Gilde oder Gruppierung anzuschließen, um die Hauptquest voranzutreiben. Das ist nicht mehr so! Anders als etwa in **Risen** kann sich der Spieler nun keiner Gilde mehr anschließen, obwohl es gleich fünf von ihnen gibt: Kämpfer, Magier, Händler, Ranger und Alchemisten. Für sie alle kann der Spieler Aufträge erfüllen, um in ihrem Ansehen aufzusteigen und sich Belohnungen sowie Spezialfähigkeiten verdienen. Auch Rüstungen wird es nach wie vor über Gilden geben. Allerdings haben die Fraktionen nichts mehr mit der Hauptquest zu tun. Das bedeutet auch, dass die Charakterentwicklung des Helden nun freier abläuft: jeder kann fortan ein Magier, Bogenschütze oder Schwertschwinger werden. Außerdem wird es in jedem Gebiet weitere kleinere Fraktionen und Gemeinden geben, die sich zum Teil auch feindlich gegenüberstehen: So könnte der Spieler vielleicht ein Dorf gegen eine Diebesbande verteidigen, oder er unterstützt die Räuber und streicht dafür Beute ein. Trotz derart reizvoller Nebenquests mündet das Spiel aber – so wie **Risen** – nur in eine mögliche Endsequenz.

> „Wir haben keine Angst vor Risen, weil wir uns genauso darauf freuen."
> Steffen Rühl, Creative Producer von Arcania

Auch die Charakterentwicklung weicht von der klassischen **Gothic**-Formel ab: Musste man früher erst mal zu einem Lehrer stiefeln, um die eigenen Fähigkeiten auszubauen, geht's in **Arcania** klassischer zu. Bei einem Level-Aufstieg erhält der Spieler einige Skillpunkte, die er frei in den Talentbereichen „Nahkampf", „Fernkampf" und „Magie" auf neue Fähigkeiten verteilen darf. Spezielle Quests für Gilden verleihen zudem Punkte, die nur


BAUSTELLE | Der Himmel in Arcania ist noch nicht komplett fertiggestellt, in manchen Szenen erscheint er noch als relativ leere Fläche.

TIERKUNDE | Minecrawler, übergroße Insekten, zählen zur Stammbesetzung eines jeden Gothic-Spiels.

SINNVOLL | Auf unnütze Lichtzauber verzichten die Designer – ein Feuerzauber in Bereitschaft, wie hier zu sehen, erhellt die Umgebung ja genauso gut.

führer von Spellbound, untermauert diese Meinung: „Ordentliche, stabile Produkte sind ein absolutes Muss für uns. Wenn mir ein Spiel ständig abstürzt, würde mir da auch jeder Spaß vergehen.“ Darauf angesprochen, dass Desperados 2 aber durchaus unter technischen Mängeln litt, gibt er offen zu: „Da haben wir ein paar Fehler gemacht, ja. Die kennen wir jetzt und die vermeiden wir natürlich.“

Arcania ist nicht nur eine Fortsetzung, sondern auch ein Neubeginn der Gothic-Serie. Die Geschichte knüpft an das Ende von Gothic 3: Götterdämmerung an. Wer's nicht kennt: In diesem Spiel kehrte der Namenlose Held nach Myrtana zurück, um dort die Menschen unter einer neuen Führung zu vereinen. Am Ende schwang er sich selbst zum neuen Regenten auf und verlieh sich den Namen König Rhobar III. Jahre später beginnt Arcania: Der einstige Held hat sich zum Tyrannen gewandelt, es kommt zu Kriegen und Unterdrückung. Der Großteil von Arcania spielt auf einer völlig neuen Insel, wo ein frischer, unbedarfter Held ins Rampenlicht tritt. Der junge Abenteurer findet sein Dorf zerstört vor, ausradiert von Rhobars Truppen. Rache schwörend zieht er aus, um an Stärke zu gewinnen und den König zu stürzen. Neben einer wendungsreichen Handlung versprechen die Entwickler auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten, darunter Diego oder der zwielichtige Zauberer Xardas.

In Arcania ist man auf zwei Inseln unterwegs, wobei eine von ihnen rund 90 Prozent der Spielwelt ausmacht. Sie ist in zehn Gebiete unterteilt, die man erst nach und nach betreten und erforschen kann. Der Spieler muss beispielsweise erst einen bestimmten Fortschritt in der Hauptquestreihe erreichen, bevor sich ihm der Weg in die nächste Zone eröffnet. So soll das Abenteuer einmal rund um die gesamte Insel führen. Das Motto der Entwickler: Der Spieler soll „nach vorne gerichtet“ spielen. Damit ist gemeint, dass man nicht ständig zwischen bereits bekannten Gebieten und Ortschaften hin- und herrennen muss – durchaus ein Markenzeichen früherer Gothic-Spiele. Trotzdem heißt das nicht, das Spiel sei linear, im Gegenteil: Man ist nach wie vor in einer zusammenhängenden, frei begehbaren Welt unterwegs und kann daher jederzeit in ältere Zonen zurückkehren.


MALERISCH | Die offene Spielwelt bietet enorme Weitsicht, kommt aber trotzdem ohne Ladezeiten aus.

RÜCKBLICK: DIE GOTHIC-REIHE

Speziell im deutschsprachigen Raum ist die Gothic-Serie eine feste Instanz. Arcania führt fort, was im Jahr 2001 begann.

Gothic (2001) & Gothic 2 (2002)
Da war die Welt noch in Ordnung: Das deutsche Studio Piranha Bytes veröffentlichte mit den ersten beiden Gothic-Teilen echte Rollenspiel-Hits. Obwohl beide Titel deutlich unter Bugs litten, verliebten sich viele Spieler in die raue, mittelalterliche



Fantasywelt. Balancing, Kampfsystem, Charakterentwicklung – obwohl es dort zwar etliche Mängel gab, überwiegten die hervorragenden Quests, die lebendige Spielwelt und die starken Charaktere.

Gothic 3 (2006)
Autsch: Das Rollenspiel von Piranha Bytes und Publisher Jowood erscheint unfertig und arg verbuggt.



Auch Patches und Rettungsmaßnahmen durch die Community können nicht über die schwache Story und die viel zu große und dadurch leere Welt hinwegtrösten. Piranha Bytes und Jowood trennen sich im Streit.

G3: Götterdämmerung (2008)
Jowood beauftragt ein unerfahrenes indisches Studio mit den Arbeiten an einem Gothic 3-Add-on. Das Ergebnis ist katastrophal, die Menge an Bugs füllt Seiten über Seiten. Trotz teils wütender Proteste der Fans kündigt Jowood Arcania an, den vierten Teil der Gothic-Reihe, der an die Handlung von Götterdämmerung anknüpft.

Arcania: A Gothic Tale



NEUANFANG | Obwohl Arcania das offizielle Gothic 4 ist, soll es auch solche Spieler ansprechen, die mit der deutschen Rollenspiel-Reihe bislang nichts am Hut hatten.

tVon: Felix Schütz und Sebastian Weber

Mit diesem Spiel will Jowood die vergrätzten Gothic-Fans wieder zurückgewinnen. Geben Sie ihm eine Chance?

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

Kein Geheimnis: Mit **Gothic 3: Götterdämmerung** hat Jowood einen großen Fehler begangen. Das Spiel war bis zur Unspielbarkeit verbuggt, und damit riss den **Gothic**-Fans endgültig der Geduldsfaden: „Nie wieder Produkte von Jowood kaufen!", so hallte es zahlreich durch die Internetforen. Immerhin hatten sich zuvor schon **Gothic 3** und **Die Gilde 2: Venedig** – ebenfalls Jowood-Spiele – als wahre Bug-Schleudern entpuppt. Trotzdem gibt der österreichische Publisher nicht auf, was man entweder als Sturheit oder aber als Zeichen von Einsicht werten kann: Jowood produziert den vierten Teil der **Gothic**-Reihe. Er lautet: **Arcania – A Gothic Tale**.

Es wird ein spannendes Duell. Jowood hat das deutsche Studio Spellbound (**Desperados 2**) mit der Entwicklung des vierten **Gothic**-Spiels betraut. Piranha Bytes hingegen, das ursprüngliche **Gothic**-Entwicklerteam, bastelt an **Risen** – eine brandneue Rollenspielmarke, die aber ganz in der Tradition von **Gothic** stehen soll. Als Publisher für **Risen** konnte man Koch Media gewinnen. Viele Rollenspielfans diskutieren nun angeregt: Welches Spiel wird das bessere, das wahre neue **Gothic**? Bislang scheint es so, als seien die Fans eher **Risen** zugetan – einerseits weil manche Spieler Jowood nicht mehr über den Weg trauen, andererseits auch weil Spellbound bislang nicht über Erfahrung im Rollenspielsektor verfügt. Da gibt's aus unserer Sicht nur eine faire Methode, um sich eine Meinung zu bilden: in den Zug steigen, nach Kehl am Rhein fahren, bei Spellbound anklopfen und sich das Spiel einmal gründlich anschauen. Und genau das haben wir getan.

Spellbound ist sich bewusst, welche hohen Erwartungen die Spielergemeinde an sie stellt: Da will nicht nur eine traditionsreiche Marke würdevoll weitergeführt werden, sondern man muss auch beweisen, dass man ein episches Rollenspiel erschaffen kann, das technisch sauber und stabil auf den Markt gelangt. Jowood ist sich ebenfalls im Klaren darüber, dass viel Vertrauen der einstigen Fanbasis kaputtgegangen ist und betont deshalb: Wenn das Spiel noch nicht so weit ist, wird es auch nicht auf den Markt geworfen. Armin Gessert, der Geschäfts-



FUNKENFLUG | Zaubersprüche lassen sich auf höheren Stufen per gedrückter Maustaste aufladen.

FLINK | Speziell Nahkämpfe wirken in Arcania eine gute Spur flotter als in früheren Gothic-Spielen.

Arcania: A Gothic Tale



NEUANFANG | Obwohl **Arcania** das offizielle **Gothic 4** ist, soll es auch solche Spieler ansprechen, die mit der deutschen Rollenspiel-Reihe bislang nichts am Hut hatten.

Von: Felix Schütz und Sebastian Weber

Mit diesem Spiel will Jowood die vergrätzten Gothic-Fans wieder zurückgewinnen. Geben Sie ihm eine Chance?

AUF DVD
• **Video zum Spiel**

Kein Geheimnis: Mit **Gothic 3: Götterdämmerung** hat Jowood einen großen Fehler begangen. Das Spiel war bis zur Unspielbarkeit verbuggt, und damit riss den **Gothic**-Fans endgültig der Geduldsfaden: „Nie wieder Produkte von Jowood kaufen!", so hallte es zahlreich durch die Internetforen. Immerhin hatten sich zuvor schon **Gothic 3** und **Die Gilde 2: Venedig** – ebenfalls Jowood-Spiele – als wahre Bug-Schleudern entpuppt. Trotzdem gibt der österreichische Publisher nicht auf, was man entweder als Sturheit oder aber als Zeichen von Einsicht werten kann: Jowood produziert den vierten Teil der **Gothic**-Reihe. Er lautet: **Arcania – A Gothic Tale**.

Es wird ein spannendes Duell. Jowood hat das deutsche Studio Spellbound (**Desperados 2**) mit der Entwicklung des vierten **Gothic**-Spiels betraut. Piranha Bytes hingegen, das ursprüngliche **Gothic**-Entwicklerteam, bastelt an **Risen** – eine brandneue Rollenspielmarke, die aber ganz in der Tradition von **Gothic** stehen soll. Als Publisher für **Risen** konnte man Koch Media gewinnen. Viele Rollenspielfans diskutieren nun angeregt: Welches Spiel wird das bessere, das wahre neue **Gothic**? Bislang scheint es so, als seien die Fans eher **Risen** zugetan – einerseits weil manche Spieler Jowood nicht mehr über den Weg trauen, andererseits auch weil Spellbound bislang nicht über Erfahrung im Rollenspielsektor verfügt. Da gibt's aus unserer Sicht nur eine faire Methode, um sich eine Meinung zu bilden: in den Zug steigen, nach Kehl am Rhein fahren, bei Spellbound anklopfen und sich das Spiel einmal gründlich anschauen. Und genau das haben wir getan.

Spellbound ist sich bewusst, welche hohen Erwartungen die Spielergemeinde an sie stellt: Da will nicht nur eine traditionsreiche Marke würdevoll weitergeführt werden, sondern man muss auch beweisen, dass man ein episches Rollenspiel erschaffen kann, das technisch sauber und stabil auf den Markt gelangt. Jowood ist sich ebenfalls im Klaren darüber, dass viel Vertrauen der einstigen Fanbasis kaputtgegangen ist und betont deshalb: Wenn das Spiel noch nicht so weit ist, wird es auch nicht auf den Markt geworfen. Armin Gessert, der Geschäfts-



FUNKENFLUG | Zaubersprüche lassen sich auf höheren Stufen per gedrückter Maustaste aufladen.

FLINK | Speziell Nahkämpfe wirken in **Arcania** eine gute Spur flotter als in früheren **Gothic**-Spielen.



Exklusiver Sonderteil

ARCANIA

A GOTHIC TALE

ALLES ZUM NEUEN GOTHIC!

Die Spielwelt, die Fraktionen, die Charakterentwicklung, das Kampfsystem und das Crafting auf 8 prallvollen Seiten!

Brandneue Bilder

Brandneue Infos